

UNIVERSIDAD DE SEVILLA
MÁSTER EN ESCRITURA CREATIVA

Trabajo Fin de Máster

Convocatoria: 2017-2018



UN MANGA DE HADAS: ANÁLISIS DE *LA PEQUEÑA*
***FORASTERA* DE NAGABE**

Modalidad: Investigación

ADELA GÓMEZ FRANCO

Vº Bº Tutor

Jesús Jiménez Varea

Un manga de hadas

análisis de *La pequeña forastera* de Nagabe



ADELA
GÓMEZ
FRANCO

Índice

Introducción.....	4
Marco teórico.....	6
Sobre el medio: el manga o cómic japonés	6
¿Qué es el manga?	6
El origen del manga: dos teorías	7
Una nueva industria en Japón	12
El manga viaja a Occidente.....	17
El siglo XXI: la industria en la actualidad.....	21
El anime, un compañero fiel.....	23
Una forma propia de expresión	26
Sobre la obra: <i>La pequeña forastera. Siúil, a Rún</i> de Nagabe	33
Introducción al manga: <i>La pequeña forastera. Siúil, a Rún</i>	33
Pequeña biografía del mangaka: Nagabe	35
Sobre el género: el cuento de hadas	39
El comienzo del género	39
Características del cuento de hadas	43
El cuento de hadas y el género demográfico: ¿shōnen o seinen manga?.....	48
Marco práctico	51
Análisis de <i>La pequeña forastera</i>	51
Los personajes	51
El espacio y el tiempo histórico	62
El narrador y la focalización.....	69
La estructura narrativa	75
Conclusión.....	83
Apéndice de ilustraciones.....	86
Bibliografía.....	89

Introducción

El manga en la actualidad tiene un gran peso, en especial en Japón, en el que está inserto en su vida diaria: no está solo en las revistas o en los tomos que más tarde se recopilan de las obras, sino que podemos encontrarlo como estilo gráfico en la publicidad y en advertencias; y los mangas y animes más famosos pueden incluso tener estatuas conmemorativas en la calle. En Occidente, la marea manga, o del cómic en general, no se vive de la misma forma porque la industria no es tan potente, pero tampoco escapa a la influencia del país nipón. Las historias que más alcance consiguen serán posteriormente lanzadas al mercado extranjero y acogidas de buen agrado entre el público. Uno de ellos es el que nos disponemos a comentar en el siguiente trabajo: *La pequeña forastera. Siuil, a Rún del mangaka Nagabe*.

El manga de fantasía es muy común, ya que los elementos fantásticos siempre han estado presentes, ya fuese esta u otro género la que predominase en la obra correspondiente. Dentro de la fantasía entonces aparecen un cúmulo historias, donde se puede encontrar, por ejemplo, el predominante hoy en día, el *isekai* («otro mundo»), donde el protagonista viaja desde su mundo a otro desconocido para él, además de mágico; o donde surgen seres mágicos, como las hadas, que conviven en el mundo real con los protagonistas. Las posibilidades son varias, pero el manga de Nagabe es difícil de encajar con otros mangas del mismo género: su estética rompe con lo esperable para acercarse más al estilo de los ilustradores de cuentos, lo que ha sido alabado por la crítica. Y así es, *La pequeña forastera* se podría englobarla en los cuentos de hadas, pero no solo por el dibujo, sino también por cómo está narrado, un aspecto que sí parece haber pasado más desapercibido entre los lectores.

Debido al interés que puede suscitar el hallar un manga dentro de este género tan vinculado a la literatura, no tanto al cómic, se analizará cómo se ajusta y en qué difiere la obra de Nagabe del cuento de hadas. Para ello, primero se explicarán conceptos más teóricos, incluso históricos, sobre el manga; se introducirá en concreto a la obra y al autor, quien tiene aún una trayectoria profesional reciente, y luego se entrará a discutir acerca del género. Por último, se tratarán los diversos componentes narrativos de la trama que ayuden al propósito a la vez que también se hablará de otros aspectos que puedan resultar interesantes respecto a lo que subyace en ella. Durante el trabajo, el contenido estará acompañado con imágenes que no tienen más función que la de ejemplificar lo que en el

texto se dice, además de enseñar acerca de lo que sobre el manga como medio o la obra no se conozca; y se recogerán todas en un apéndice al final del trabajo. Tras esta, se enumerará la bibliografía usada, en la que nos hemos apoyado sobre todo con artículos y manuales, pero también con vídeos o páginas web que informaban sobre las últimas noticias o curiosidades del manga. Este trabajo se propondrá así al cabo demostrar el valor que *La pequeña forastera* posee, ya sea por su rareza dentro del manga debido al género o porque cuente una historia que va más allá de lo superficial.

Sobre el medio: el manga o cómic japonés

¿Qué es el manga?

Si partimos desde el propio término, nos encontramos una palabra cuyo significado actual ha evolucionado desde la época en que se popularizó su uso: su primera aparición (finales del s. XVIII), como abreviación de *mampitsu-ga*, hacía referencia a ensayos intrincados o divagaciones. Sin embargo, es con Katsuhika Hokusai (1760-1849) cuando *manga* toma relevancia, aunque no es del todo a fin a como hoy se la conoce: el significado que le da proviene de la voz china *manhua* («bocetos improvisados»), ya que su obra de quince volúmenes *Hokusai Manga* (1814-1855) tenía la intención de mostrar su estilo de dibujo para ayudar —además de captar— a artistas nóveles, no de contar una historia a través de imágenes: «What Hokusai's manga does not attempt to do is tell a story. Although storytelling with pictures has a long history in Japan, none of those traditions were associated with the word “manga” until the 20th century» (Petersen, 2011: 41). Será en la década de 1890 cuando Rakuten Kitazawa (1876-1955) la defina como «caricaturas», desemejante a la que había dado Hokusai, y con el propósito de diferenciar sus series de tiras cómicas de las que publicaba la revista *Japan Punch* de Wirgman (1835-1891), pero también para separarse del pasado: «Sin embargo, Kitazawa abrazó la voz manga (...) para definir algo nuevo que estableciese una ruptura con la cultura visual del período Edo» (Santiago, 2014: 10).

Manga es el término con el que en Japón se llama a los cómics: «In its vagueness, *manga* is therefore similar to the English “cartoon”. In its implication of something humorous or less than serious, it is similar to “comics”» (Schodt, 1996: 34). Aun así, Frederick L. Schodt, en *Dreamland Japan* (1996: 35) matiza que los nipones también usan otro término, *komikkusu* —cómics en la escritura fonética del japonés—, que no es tan usual, para otorgarle un sentido de más sofisticación que el que consideran que tiene la palabra *manga*; aunque en muchas ocasiones para referirse a los cómics americanos utilizan *komikkusu* o *ame-komi* —abreviación de *American komikkusu*—, mientras reservan *manga* para su producción autóctona.

Entretanto, en Occidente se conoce por *manga* exclusivamente a los cómics japoneses debido a su estilo de dibujo tan representativo y por ello también tiende a englobarse en este término el de *anime* o animación japonesa.

El origen del manga: dos teorías

En *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Manga: made in Japan*, se habla sobre la existencia de dos corrientes teóricas sobre cómo surgió el manga, muy relacionadas a su vez con la evolución de la propia palabra que antes tratamos; al respecto, José Andrés Santiago (2014: 9) las enumera en su capítulo «Los orígenes»:

(...) las tesis sobre la continuidad, que remiten sobre todo a las formas artísticas del período Edo (1603-1868), pero que se remontan mucho más atrás en el tiempo (...). Esta teoría está muy extendida en Occidente (...). La segunda tesis, que promueve la no-continuidad, es la más generalizada entre los expertos nipones en las últimas décadas. Según esta teoría, el manga surge a finales del XIX y principios del XX, cuando los pioneros del medio entran en contacto con las caricaturas y tiras cómicas estadounidenses.

En resumen, tenemos una primera teoría que sustenta el origen del manga en la tradición pictórica nipona, mientras que en la segunda el germen se encontraría en la influencia que ejercieron las creaciones americanas. A pesar de que cada una formen tesis distintas, hemos de tratar ambas si queremos entender en realidad cómo nació el manga tal y como lo conocemos en la actualidad.



Ilustración 1. Escena del *Genji Monogatari Emaki*

Tal y como comenta Robert S. Peterson en *Comics, Manga and Graphic Novels* (2011: 37), Japón, durante el periodo Nara (710-794), había asimilado los avances en

impresión que había en China, lo que ayudó a una mayor difusión de la cultura visual japonesa en el campo de la narrativa y que dio lugar además a un enriquecimiento. Por un lado, tenemos que los primeros vestigios de narrativa visual están en los *e-makimono* —sus orígenes datan del periodo Heian (794-1185), también conocidos como *e-maki*¹: rollos con imágenes donde se mostraban las recompensas y castigos relacionados con el modelo de vida budista. A partir de estos, se distinguió dos tipos de ilustración, diferentes tanto en temas como en la propia representación: las de estilo femenino, *onna-e*, y las de estilo masculino, *otoko-e*; de hecho, este último estilo fue el que dominó en la tradición budista y del que nacerían los *etoki*, cuyo comienzo se da en el periodo Muromachi (1338-1573) y florecería durante el periodo Edo (1615-1868). Respecto a la narración textual, dice el autor: «The narrative of the was story largely written at the beginning or end of the scroll with only small amounts of narrative and characters speech written among the illustrations» (Petersen, 2011: 39); por lo que el predominio estaba en lo pictórico.



Ilustración 2. Primer rollo del *Chōjū-jinbutsu-giga*

Por otro lado, las caricaturas —muy distintivas en la cultura del país nipón— tomaron popularidad durante el periodo Edo y solían representar a personajes importantes de la época; un ejemplo de ello eran los conocidos como *ukiyo-e*: «(...) or “images of the floating world”, so called for the euphoric and unattached fantasies that the [teahouse] district inspired, but also because the teahouse district in Yoshiwara was literally a make-shift city built over a swamp outside of the city of Edo» (Petersen, 2011: 39). Las impresiones de carácter cómico eran conocidas como *toba-e* en nombre del monje budista Toba

^{1 1} Una obra muy famosa es el *Genji Monogatari Emaki* (ilustración 1), que parte de la novela *Genji Monogatari* —en español, *La historia de Genji*— escrita por Murasaki Shikubu en torno al siglo XI, en el periodo Heian. El *Genji Monogatari* un clásico de la literatura japonesa y se discute como la primera novela moderna. En esta, se cuenta la vida del príncipe Genji, tanto en el ámbito amoroso como en el de poder.

Sōjō (1053-1140), supuesto autor del *Chōjū-jinbutsu-giga*²; y se vendían en libros ilustrados llamados *ehon* durante el siglo XVIII. Fue en esta época cuando aparecieron muchos caricaturistas, como el ya mencionado Katsuhika Hokusai.

Las más tempranas narrativas gráficas japonesas eran una colección que se vendía conjuntamente de caricaturas e impresiones eróticas; según apunta Petersen (2011: 41), la primera con una historia original fue *Fūryū enshoku Maneemon* de Suzuki Harunobu (1724-1770)³. Luego, se avanzaría hacia historias originales de mayor extensión, publicadas en varios volúmenes, y con mayor cohesión secuencial: los *kibyoshi* o «libros amarillos», por sus cubiertas de ese color. Es lo que más se acercaría a la forma del cómic moderno, como asevera Petersen (2011: 42), debido a su popularidad —destacó, por ejemplo, el autor Santō Kyōden (1761-1816)⁴—, a los temas y a la inclusión diálogos, narración escrita y onomatopeyas, además de a la técnica china, ya presente en los *ukiyo-e*, de utilizar los bocadillos o nubes para representar sueños y fantasías de los personajes. No obstante, a pesar de que se mantuvieron por más de una década —nacieron en 1775—, solo se dirigían a una élite y también serían censurados por el gobierno, cuyo hueco lo llenarían los libros de humor y de aventuras, menos sofisticados: «Despite the ready market for popular publications in Japan, it would be almost 100 years before Western-style comics would arrive and create the impetus for a new form of graphic narrative, manga, which would rival the complexity of *kibyoshi*» (Petersen, 2011: 44).

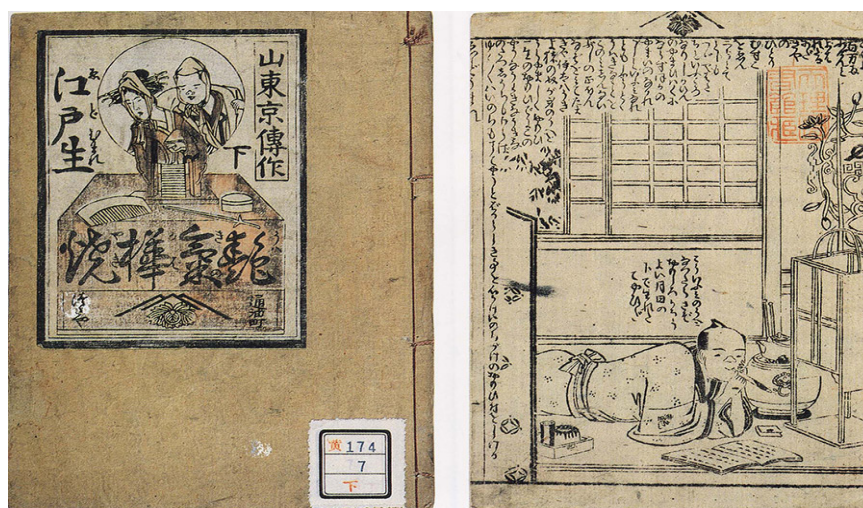


Ilustración 3. *Edo umare uwaki no kabayaki* (1785) de Santo Kyoden

² Según encontramos en *Comics, Manga and Graphic Novels* (Petersen, 2011: 40), el *Chōjū-jinbutsu-giga* son *e-makis* de carácter satírico donde se representa como animales a los monjes budistas.

³ El *Fūryū enshoku Maneemon* se engloba en los *shunga* (impresión erótica de contenido humorístico). La historia, tal y como cuenta Petersen (2011: 41), trata acerca de un hombre que es bendecido por la diosa del amor, que le encoje de tamaño para que así sea capaz de espiar las relaciones sexuales de otras personas.

⁴ Como recoge Petersen (2011: 42), Santō Kyōden triunfó con *Edo umare uwaki no kabayaki* (1785) (ilustración 3), donde narra las desventuras de un *dandy* que imita a los *playboys*.

El aislamiento en que se mantuvo Japón durante el periodo Edo se quebró con la llegada del comodoro Matthew Perry en 1856, lo que obligó a que el país se abriese al resto del mundo y rompiese con el sistema feudal en el que todavía habitaba. Así, con la caída del shogunato⁵ y la restauración Meiji (1868-1912), Japón planeó la modernización que le haría convertirse en una potencia mundial en menos de cincuenta años: «Through that era of turmoil and transformation, the new comics industry, inspired by Western-style caricature prints, was a mix of Old World aesthetics and new modern forms» (Petersen, 2011: 126). Según José Andrés Santiago (2014: 12), es aquí donde entran las influencias, que ya se daban con la aparición de la prensa nipona, donde las primeras publicaciones fueron generalmente de autores extranjeros, en inglés u otras lenguas y dirigidos a un público no japonés.

La nueva industria del cómic tiene débitos con la venida del caricaturista y dibujante inglés Charles Wirgman (1832-1891), el primero en traer los cómics occidentales y quien autopublicaría en 1864 la revista *Japan Punch*, la cual saldría mensualmente hasta 1887; sus dibujos, llamados *ponchi-e* o «imagen *punch*», iban dirigidos a la creciente audiencia de expatriados en Yokohama y su estilo se basaba en el de las sátiras británicas de la época. Otro extranjero que también influyó en los jóvenes artistas japoneses fue George Bigot



Ilustración 4. Número de la revista *Japan Punch* de C. Wirgman

(1860-1927), quien introdujo el *Imagerie d'Épinal*⁶ en su semanario *Tobaé*, nacido en 1887, y que fue influyente por el uso de viñetas múltiples: «(...) contribuye de manera decisiva en la modernización editorial de Japón y a la gestación del que sería su medio narrativo por antonomasia: el manga» (Santiago, 2014: 12-13).

⁵ El shogunato fue el gobierno militar que se mantuvo en Japón entre el siglo XII y la Restauración Meiji de 1868. Ocupó los periodos Kamakura, Muromachi y Edo.

⁶ Las imágenes de Épinal eran estampan de temática popular que se crearon en Francia durante el siglo XIX.

Petersen (2011: 127) afirma que la primera revista de cómics propiamente japonesa se publicó por primera vez en 1874 de mano del artista Kawanabe Kyōsai y el novelista Kanagaki Robun: *Eshimbun Nipponchi* o «Japanese Ponchi»; solo duró dos números, aunque no pasó desapercibida entre los nipones. Por su parte, Nomura Fumio, quien había estudiado en Londres y había participado en números del *Japan Punch*, publicó junto con el artista Honda Kinkichiro la revista de cómic político *Marumaru Chimbun*⁷ la cual se editaba en ambos idiomas, inglés y japonés, en el intento de alcanzar tanto a un público intelectual nipón como a los expatriados.



Ilustración 5. *Tonda Haneko* (1928) de Rakuten Kitazawa

El término «manga» se recuperó de la tradición con un sentido nuevo —como dice Pintor Iranzo (2017: 310-311), con el fin de distinguir sus viñetas de los *ponchi-e* y darles un valor propio— gracias a Rakuten Kitazawa, otro japonés que había trabajado junto a artistas y en revistas extranjeras. Se hizo famoso por *Tokyo Puck* (1905-1912), aunque esta estaba basada en las revistas de humor americanas que circulaban en la década de 1870: «(...) but Kitazawa's more significant

contribution to Japanese comics came later when he left off imitating the tight, illustrative European-style comics and began working with a brush in a looser, more traditionally Japanese manner» (Petersen, 2011: 128). Influenciado por el diseñador gráfico Takehisa Yumeji y el artista chino Feng Zikai, demostrará la estética que caracterizará a la era Taisho (1912-1926) con pinceladas de caligrafía y cuya obra exponente será *Tonda Haneko* (1928)⁸. Tanto por Kitazawa como por Ippei Okamoto (1886-1948), también importante porque ya incluía el cinematismo en sus mangas —que más tarde pondrá de moda Osamu Tezuka en la década de los cuarenta— y porque además trajo muchas tiras cómicas de Occidente como *Bringing up Father*⁹ (George McManus, 1913-2000); tenemos los avances narrativos que caracterizan al manga de hoy.

⁷ Según explica Petersen en *Comics, Manga and Graphic Novels* (2011: 127), *Marumaru* hace referencia a la censura japonesa mientras que *chimbun* sugiere «noticias extrañas» en los periódicos (*shimbun*).

⁸ Cf. Petersen, Robert S., 2011, *Comics, Manga, and Graphic Novels. A history of graphic narratives*, Santa Barbara, California: ABC-CLIO, p. 128: «(...) *Tonda Haneko*, about a precocious little girl who has a fascination for all things Western. Wearing a short skirt, she joyfully demonstrates her ability to dance the Charleston, much to the dismay of her more traditional elders».

⁹ *Bringing up Father* es una tira cómica de prensa norteamericana creada originalmente por George McManus en 1913, conocida en España como *Educando a papá* o *Trifón y Sisebuta*. Trata de una familia que pasa a ser millonaria.

Durante toda la exposición anterior se han podido extraer la siguiente idea: el manga moderno no habría surgido de no ser por la entrada de autores extranjeros y la publicación de sus revistas, que extendieron las tiras cómicas por el país y animaron a los nipones a hacer sus propias creaciones. No obstante, la estética japonesa no puede pretender una ruptura respecto a su tradición pictórica, porque, como apunta Frederick L. Schodt (1996: 22), sus caricaturas mantienen vínculos con las caricaturas de los *toba-e* y los *kibyoshi*.

También se ha de tener en cuenta que el manga ha tenido una evolución más allá de que se base en las tiras cómicas americanas: «Although they have an essentially similar format, Japanese and American comics have developed into two very different art forms» (Schodt, 1996: 22). Uno de los que más resalta es el sentido de lectura: en los mangas es de derecha a izquierda, considerado «hacia atrás» o en forma de S, mientras que el americano es en forma de Z, de izquierda a derecha. También cambia la extensión de las publicaciones, que es mayor en los mangas, sobre todo en las revistas; los precios, siendo las revistas de manga muy baratas frente a los cómics extranjeros; y la duración, que además influye en la anterior ya que las revistas están pensadas para «usar y tirar», es decir, solo se coleccionan las recopilaciones posteriores en tomos o *tankōbon*. Dentro de los aspectos internos, varía el uso del color porque los mangas son monocromos a excepción de algunas páginas y no hacen uso de la rotulación tan característica en el cómic americano. Por último, respecto a los temas que tratan, los mangas presentan una mayor diversidad.

A pesar de la existencia de dos teorías sobre el origen, la de continuidad y la de no-continuidad, se deberían aunar ambas para comprender que los artistas japoneses no pueden deslindarse tan fácilmente del pasado y que tampoco han podido cerrar los ojos a las tiras cómicas que se hacían en Occidente: «El manga surge del cóctel entre esta primitiva narración gráfica —a imagen del cómic occidental— y la capacidad nipona de innovar sin renunciar a su tradición, profundamente arraigada en su singular idiosincrasia como pueblo» (Santiago, 2014: 11).

Una nueva industria en Japón

«Japanese comics followed American trends and increasingly became oriented towards children's themes» (Petersen, 2011: 129); es así como empiezan en los años

veinte a surgir las primeras revistas infantiles y juveniles, como son *Shōnen Club* (1914-1962), *Shōjo Club* (1923-1962) —para chicas— y *Yōnen Club* (1926-1958) —para niños pequeños—, aunque también los había para público adolescente o jóvenes adultos, como *Shin-seinen* (1920-1950). Aun así, este desarrollo editorial estará acompañado a partir de los años treinta por una progresiva militarización en Japón: «The trend toward children's comics was also related to the increasing censorship of political discourse and the violent



Ilustración 6. Artista de *kamishibai* contando una historia sobre *Ōgon Batto*

intimidation of left-wing political activists» (Petersen, 2011: 129-130). La propaganda alcanzó a los mangas y, como indica Santiago (2014: 16), muchas publicaciones terminan con la llegada de la II Guerra Mundial debido a que afecta a la imprenta y

a la producción de papel. Fue entonces que se popularizaron los *kamishibai*¹⁰ y los *e-monogatari*¹¹ como formas de llegar al gran público, cuyas obras continuarían en el medio del manga y el anime tras su desaparición, tiempo después del fin de la guerra; un ejemplo es el *Ōgon Batto* de Ichiro Suzuki y Takeo Nagamatsu (1930)¹².

Será después de la guerra cuando el manga resurja en forma de tira cómica en la prensa para adultos, donde nacerá *Sazae-san* (1946-1974)¹³ de Machiko Hasegawa —la primera mujer *mangaka* profesional—, y nazcan pequeñas editoriales en Osaka que publicarán los *akahon manga* («cómic libro rojo») que, a pesar de la mala calidad de las ediciones, servirá, como cuenta Bernabé (2014: 18), como trampolín a los nuevos autores.

¹⁰ Cf. Bernabé, Marc, 2014, «El nacimiento de una industria», en *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*, Barcelona: Panini, p. 19: «El *kamishibai* (...) era una especie de teatrillo callejero en el que había un narrador que, mostrando sucesivas planchas con excitantes dibujos, iba narrando una historia: de hecho, *kamishibai* significa literalmente “teatro de papel”».

¹¹ Cf. Bernabé, Marc, 2014, «El nacimiento de una industria», en *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*, Barcelona: Panini, p. 20: «El *e-monogatari* (...) también era material impreso. Un poco como las estampas —o los populares *auques* catalanas— los *e-monogatari* (literalmente “historias con dibujo”) consistían en viñetas sueltas con explicaciones textuales al pie, que en conjunto conformaban una especie de novela juvenil ilustrada».

¹² *Ōgon Batto* narra las luchas justicieras de un murciélago dorado. Según Marc Bernabé (2014: 20), es considerado el primer superhéroe japonés

¹³ Muy famoso en Japón, *Sazae-san* es un manga de humor costumbrista que muestra la situación desde la perspectiva de una ama de casa japonesa.

Es en esta época y contexto cuando comienza su andadura como *mangaka* el deificado Osamu Tezuka (1928-1989):

La crítica no merma los méritos de Osamu Tezuka consistentes, principalmente, en haber superado el didactismo del manga infantil introduciendo los conceptos de lo emocionante y lo divertido, en haber roto la estructura rígida en cuatro episodios visuales heredada del *koma-manga*¹⁴ para dar cabida al concepto de narración coherente y apoyada en la acción continua, y en haber introducido un «método cinematográfico» para darle expresión gráfica (Berndt, 1996: 47-48).

El primer manga con el que logra esto es *La nueva isla del tesoro* (*Shin-Takarajima*, 1947), un refrito de los clásicos literarios *La isla del tesoro*, *Robinson Crusoe* y *Tarzán*, que, tal y como dice Marc Bernabé en el capítulo «El nacimiento de una industria» (2014:18), no hubiera tenido repercusión si no fuera por la innovación estilística que le aportó el artista. Con ella, se consagró como *mangaka* e influenció a muchos niños que a futuro se convertirían también en artistas del medio. Sin em-

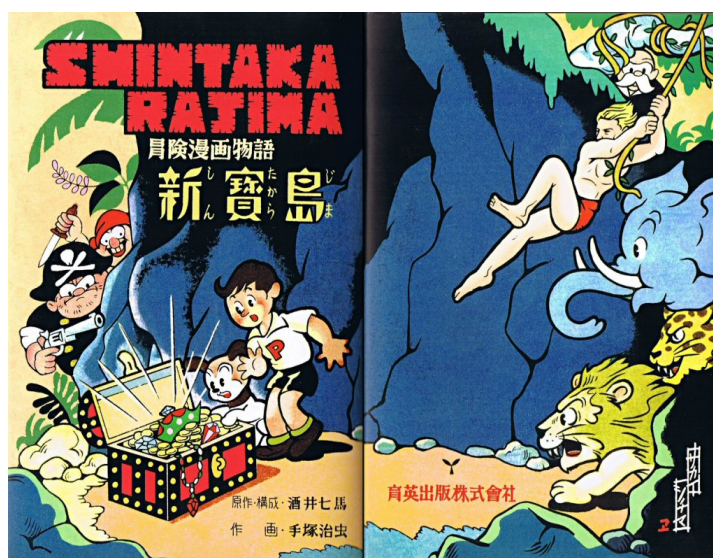


Ilustración 7. *La nueva isla del tesoro* (1947) de Osamu Tezuka

bargo, la obra que más repercusión ha tenido tanto en Japón como en Occidente ha sido *Astroboy* (*Tetsuwan Atomu*, 1952-1968), basada en el cuento de *Pinocho*: el doctor Tenma, afectado por la muerte de su hijo, crea un robot a su imagen y semejanza; cuenta con todos los avances tecnológicos, incluso tiene conciencia, pero su padre le rechaza al final porque es incapaz de crecer. Tampoco se limitó al manga, sino que llevó sus historias hacia otros medios: «Tezuka put manga at the center of a vast media enterprise where sucessfull manga stories were picked up for television, which were in turn spun off into movies and other merchandising schemes» (Petersen, 2011: 177).

¹⁴ El *koma-manga* era el tipo de manga que se publicaba como tira cómica en los periódicos y revistas: es de contenido humorístico y satírico, se dispone verticalmente y es de lectura bastante rígida y que da sensación de estatismo.

La situación de los *mangaka* se volvió precaria, además de que era muy complicado conseguir publicaciones en revistas, ya que no se especializaban enteramente en manga —combinaban con otros contenidos— y solían tener en su cupo a autores ya consagrados. Una de las oportunidades, después del declive en Osaka de los *akahon* manga, eran los *kashihonya* o «librerías de alquiler», que tuvieron su momento cumbre a finales de los años cincuenta. En ellas, se podía conseguir desde manga hasta libros y revistas en diversidad de géneros a un precio muy asequible; es debido a su popularidad que aparecen editoriales pequeñas dispuestas a crear contenido exclusivo para estos establecimientos que, como expone Bernabé (2014: 25), ya eran en sí limitados. Los nuevos autores, captados por estas editoriales, aprovechan el escaso control para innovar en temas, respondiendo así a la demanda de los lectores que habían crecido con las obras de Tezuka y que ya no se ajustaban a su edad; de aquí y de los «libro-revista»¹⁵ nacerá al cabo el género conocido como *gekiga*:

En 1957 la publicación de «El taxi fantasma» (*Yûrei Takushi*) de Yoshihiro Tatsumi hizo adoptar la denominación *gekiga* (que literalmente quiere decir «imágenes dramáticas») por parte de los dibujantes que deseaban desmarcarse del tradicional manga infantil. Ante la aparición de cuerpos descabezados que caminan y muertos vivientes, el *gekiga* tropezó con el rechazo de quienes lo juzgaban como un manga cruel y de ínfima categoría; pero tuvo sus lectores entre las legiones de trabajadores jóvenes, aluvión arrojado sobre las ciudades por los comienzos del milagro japonés. A ellos sí les decían algo aquellas historias de violencia, lucha por la supervivencia y héroes derrotados (Berndt, 1996: 55).



Ilustración 8. *Nejishiki*
(1968) de Yoshiharu Tsuge

Muchos de los autores de este género habían comenzado en los *kamishibai* —después saltan a los *kashinhonya*—, por lo que, como señala Jacqueline Berndt en *El fenómeno manga* (1996: 58), en estos mangas hay mucha espectacularidad e impacto. Así comienza el *gekiga* como un género subcultural. Uno de los primeros autores, destacado por las comparaciones de sus obras con la literatura, es Yoshiharu Tsuge; y su manga más

¹⁵ Los «libro-revista» contenían una recopilación de mangas cortos de distintos autores en formato de tapa dura, con una publicación mensual; un ejemplo es la revista *Kage* (1956-1966).

conocido es *Nejishiki* (1968)¹⁶. De hecho, con el *gekiga* el manga narrativo consiguió deslindarse de su consideración infantil: «El manga trataba de imponerse como literatura» (Berndt, 1996: 60).

Poco a poco y, en especial, con la llegada de las revistas semanales —las primeras, *Shōnen Sunday*, de la editorial Shogakukan, y *Shōnen Magazine*, de Kōdansha (ambas en 1959); y más tarde la afamada *Weekly Shōnen Jump* (1968), de Shūeisha— los *kashinhonya* desaparecen a finales de los sesenta y el *gekiga* toma un hueco en el mundo editorial del manga; surgen así algunas revistas especializadas en este género, alejadas de la comercialidad y el entretenimiento, como *COM* (1967-1973), creada por Osamu Tezuka — en un intento por adaptarse a



Ilustración 9. Primer número de *Weekly Shōnen Jump* (1968)

otras modas en el manga— y sus discípulos, y *Garo* (1964) de Katsuichi Nagai. A raíz de su entrada en un mercado editorial, el término *gekiga* se pierde:

A finales de los sesenta, la etiqueta *gekiga* empezaba a quedar en desuso en favor de una nueva categoría demográfica, más cercana a nivel editorial a las tan manidas de *shōnen* y *shōjo*. Se llama *seinen*, y sirve para describir a aquellos mangas que van dirigidos a jóvenes adultos, un término muy relativo, que podía incluir a hombres desde los 15 hasta los 40 años. (Estrada Rangil, 2014: 35).

Otro género que evoluciona con la llegada de las revistas semanales es el *shōjo* manga o «manga para chicas», que ya había surgido de la división con el *shōnen* durante

¹⁶ *Nejishiki* (en español conserva el mismo título) cuenta la búsqueda de ayuda, en una aldea extraña, de un muchacho que ha sido herido mientras nadaba.

los años cincuenta, pero que necesitaba también una innovación que, como cuenta Berndt (1996: 69-70) parecía haberse quedado solo en los mangas para público masculino; por ejemplo, ayudará la entrada de más autoras —el «grupo del 24»¹⁷— a este género, que había estado gobernado por autores que no entendían del todo los gustos del público femenino.

Durante el resurgimiento del manga en la frontera de los años cuarenta y cincuenta, tras la guerra, hasta los años sesenta y setenta, con las revistas semanales dominando el mercado, se ha dado una evolución del medio acorde con su ascendente repercusión. No obstante, se encontraba en una etapa de crecimiento: todavía no había llegado a su culmen.

El manga viaja a Occidente

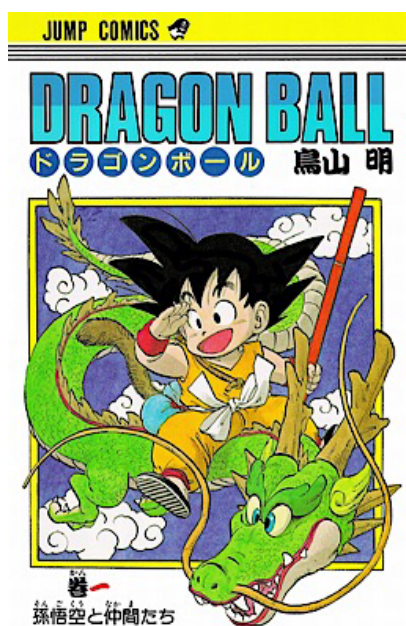


Ilustración 10. *Dragon Ball* (1983-1995) de Akira Toriyama

Si seguimos a Genís Puig en el capítulo «La madurez del manga» en *Del tebeo al manga: una historia de los mangas. Manga: made in Japan* (2014), tenemos que, en los años ochenta, la revolución va en aumento: las revistas, que ya en la década anterior ampliaban su público hacia uno más adulto, suman a su plantel un mayor número de variedades temáticas dispuestas a cubrir toda petición. De hecho, esta se convierte en la época dorada de la revista *Shōnen Jump* — en 1995 será la más vendida de la historia con seis millones—, la cual estrena en 1980, bajo la dirección de Shigeo Nishimura, el exitoso manga humorístico de Akira Toriyama *Dr. Slump*¹⁸, y más tarde, el internacionalmente conocido *Dragon Ball* (1983-1995).

¹⁷ Cf. Estrada Rangil, Oriol, 2014, «De revolución en revolución», en *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*, Barcelona: Panini, p. 38: «(...) (en referencia [«grupo del 24»] al año Shōwa, que equivale a 1949, año alrededor del cual nacieron estas autoras). Compuesto aproximadamente por una decena de mangaka, en este grupo destacan nombres como Moto Hagio, Yasuki Aoike (1948), Ryōko Yamagishi (1947) o Keiko Takemiya (1950), abanderadas de esta nueva revolución del manga, que conseguirían deshacerse de la etiqueta “género menor” que hasta entonces tenía el *shōjo*».

¹⁸ *Dr. Slump* (19680-1985) narra las peripecias del doctor Senbei Norimaki y un androide (una niña de diez años) que él mismo ha creado y que se dedica a hacer locuras.

También en estos años, debido a que comienzan a darse las convenciones o ferias sobre el manga, es cuando surge el conocido como fenómeno *otaku*, que consiste en el consumo desmedido de *manganime* gracias a una situación económica —la llamada «economía burbuja»— que la propicia: «La palabra *otaku* tiene su origen como antiguo pronombre respetuoso en segunda persona del singular que se podría traducir como “tú”, “tu casa” o “tu hogar”, y se usaba para referirse al interlocutor de forma indirecta y respetuosa» (Puig, 2014: 42); aunque su origen en lo que se refiere al mundo del manga y el anime no es del todo claro, se sabe que lo usaban los fans en sus círculos reducidos. La fama se la da el ensayista Akio Nakamori en 1983 en una columna titulada *Otaku no Kenkyū* («Estudios sobre *otaku*»): menciona el término para referirse a una comunidad lejos del fanatismo que había encontrado en una visita a una *Comiket*¹⁹. *Otaku* adquirió entonces un sentido peyorativo que, como cuenta Schodt (1996: 45), empeoró mucho más tras las noticias sensacionalistas surgidas a raíz del asesinato cuádruple (entre 1988 y 1989) cometido por Tsutomu Miyazaki, en cuya casa se encontró mucho material *manganime* y al que se le achacó la causa de sus desórdenes mentales. Será a partir de los noventa cuando se intente positivar la imagen de los *otaku*; también ayudará que en Occidente se extienda su uso sin saber sobre su connotación tan negativa.



Ilustración 11. Póster de la película *Akira* (1988)

A pesar del sentido que el término tuviese, su aparición y utilización era indicativo —junto con importancia que lograron las revistas— de dónde había llegado la repercusión que el manga había logrado en Japón. Será en la década de los noventa, gracias al

¹⁹ *Comiket*, aunque también llamado en japonés *Komiketto*, es literalmente «mercado de cómics»: «Held twice a year in Tokyo in December and August, Komiketto is a nonprofit event organized by fans for fans» (cf. Schodt, Frederick L., 1996, *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*, Berkeley, California: Stone Bridge Press, p. 40).

nacimiento de la asociación de dibujantes de manga integrada por Shôtarô Ishinomori, Tetsuya Chiba y Machiko Satonaka, que, como apunta Berndt (1996: 32), además tenía el fin de impulsar la fundación de un museo nacional del manga, cuando alcance su máximo: la muestra estará en su triunfo en el mercado extranjero, más allá de Asia.

El manga toma popularidad a raíz de la internacionalización del anime: uno de los grandes logros fue la película de animación *Akira* (1988)²⁰, basada en el manga de Katsuhiro Ôtomo (1982-1990): «Los publicistas sobre manga y los intelectuales japoneses tienen a Ôtomo por el gran renovador, el creador de un realismo actualizado que consiguió romper con la influencia exclusiva de Tezuka» (Berndt, 1996: 71). Su estilo y tema —la relación del hombre con la ciudad—, que encajaban con las teorías posmodernistas de la época, y el auge de la ciencia-ficción, la hicieron triunfar. Otros mangas que también influirían exteriormente serían *Ghost in the Shell* (1989-1991) de Masamune Shirow, del que destaca en especial la película creada en 1995; y el ya mencionado *Dragon Ball*.

Sin embargo, ya habían circulado otras obras antes de la aparición de *Akira*. Destaca sobre todo la revista suiza *Le Cri qui tue* (1978-1981), del japonés Atoss Takemoto y su socio, Rolf Kesselring, que ayudó a dar a conocer a autores como Osamu Tezuka o Yoshihiro Tatsumi por Europa. En España, el primer manga que se publicó, en la revista *Cavall Fort* en 1968, fue el *Tonda Haneko* de Rakuten Kitazawa. Aun así, no fue sonado ya que la industria del manga no golpeó el país hasta entrada la última década de siglo, cuando las publicaciones dejaron de ser para un público reducido; aunque el primer manga mediático en España ya lo tenemos en 1984: fue *Candy Candy* (1975-1979) —coincide en que en Japón también comienza a despuntar el *shôjo*— de Kyôko Mizuki y Yumiko Igarashi, aparecido en la revista *Lily* de la editorial



Ilustración 12. Primer álbum del anime *Candy Candy* (1975-1979)

²⁰ En España se estrenaría en abril de 1992, coincidiendo con la salida de la línea de manga de Planeta DeAgostini (cf. Puig, Genís, 2014, «La madurez del manga», en *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*, Barcelona: Panini, p. 50).

Akira (ilustración 11) trata sobre cómo el líder de una banda de motoristas, Kaneda, cuando capturan a su amigo Tetsuo, se ve envuelto en los experimentos científicos que llevan acabo en la ciudad de Neo-Tokyo por la búsqueda de la «energía absoluta».

Bruguera, y más adelante en álbumes. Como señala Puig (2014: 48), la clave del éxito del manga en Europa estuvo principalmente en dos factores: el declive del cómic de superhéroes, lo que obliga a buscar otras posibilidades en el mercado, y la llegada del anime, en especial con la apertura de las cadenas privadas de televisión. Según las palabras de Marco Pelleteri (2011: 224-225), esto formaría parte de una primera fase donde Occidente es la que demanda los productos japoneses, esencialmente audiovisuales, debido a que reconocen su calidad:

(...) I mean that during the first phase Western entrepreneurs recognized the quality of Japanese audiovisual products and the possibilities of their commercial success, “pulling” anime toward Europe and America and therefore simulating the following, more aware, strategies of the Japanese companies. However, in the second phase, the same Japanese companies, by now well aware of the attraction of their products in the West, started to “push” anime and manga —and related merchandise— on extra-Asian markets and publics. A third phase, which corresponds to present day could in turn be defined *push and pull*.

En definitiva, como dice este autor (2011: 220), en la actualidad se combina un «tira y afloja» en el que tanto las productoras y las editoriales de Japón ofrecen sus productos externamente como Occidente los pide para sus mercados; incluso aunque el hedor cultural japonés sea inevitable de camuflar y esté disimulado en ocasiones con la occidentalización de los nombres de personajes o de los lugares, o con la adaptación de algunos diálogos, esta lo reconoce porque es probable que estén acostumbrados al consumo de productos de más allá de sus fronteras. Es por este motivo que Kiyomitsu Yui (2006, citado por Marco Pelleteri, 2011: 211), ve el manga y el anime no solo como productos infranacionales, sino también supranacionales, pero no se ha de olvidar que el aislamiento cultural de Japón ha hecho que nos preocupemos por cuestiones de comprensión: «(...) Western publishers and distributors sometimes find that staying too close from the original (by, for example, refusing to provide an English dub at all for an anime) can get in the way of audience understanding» (Drazen, 2011: 139).

La continua internalización del *manganime* es síntoma de la buena salud que sigue teniendo la industria, a pesar de que en Japón ya llegó a la cumbre de su éxito en la década de los noventa y no ha sido capaz de sobrepasarla.

El siglo XXI: la industria en la actualidad

En el apartado final «Do manga have a future?» del capítulo dos de *Dreamland Japan* (1996: 68-72), Frederik L. Schodt expone una situación que incluso hoy todavía se da, y que cree una de las causas de la caída del manga: la explotación que ejercen las empresas sobre los autores y la intervención en el propio trabajo creador²¹:

This might seem odd in a genre where the artist and writers are supposed to be the creators, but in Japan manga editors have a major hand in story planning and execution, supplying ideas, shepherding authors (even acting as surrogate parent figures for the very young artists), and occasionally helping write the stories (Schodt, 1996: 69).

Esto conllevaría a que la calidad de las obras publicadas por las grandes editoriales

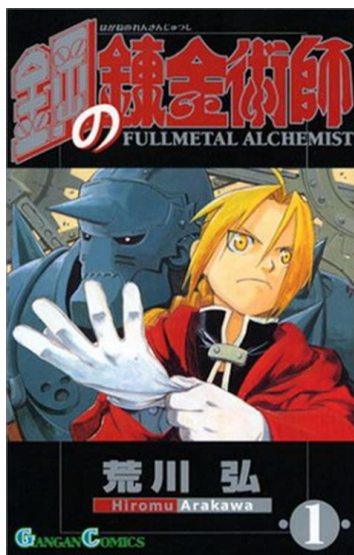


Ilustración 13. *Full Metal Alchemist* (2001-2010) de Hiromu Arakawa

y productoras no sea comparable a las que antes se publicaban, y que lo más interesante, según Schodt (1996: 71), esté en los *dōjinshi*²², en los cómics eróticos y en lo *underground*. Sin embargo, aunque esto en sí siga siendo cierto, han aparecido en las grandes empresas algunas obras, en este siglo, que han conseguido prestigio: por ejemplo, *Full Metal Alchemist* (2001-2010)²³, de Hiromu Arakawa, en la revista *Shōnen Ganga*; y *Death Note* (2003-2006)²⁴, de Takeshi Obata y Tsugumi Oba, en *Shōnen Jump*.

No obstante, sobre lo dicho antes, la calidad de lo que se publica no es lo que prima, sino el ranquin de ventas:

las revistas caen en ventas a partir de 1995 y aunque intentan complementar en las revistas a autores consagrados con los que están debutan, no les resulta suficiente para reponerse,

²¹ Un manga *yaoi* (género de mangas sobre el amor homosexual masculino), adaptada también al anime, que muestra en su contexto este entorno editorial es *Sekai-ichi Hatsukoi*: en ella, los personajes trabajan como editores y *mangakas* en la editorial Marukawa Shōten, una parodia de Kadokawa Shōten.

²² Los *dōjinshi* son *fanzines* creados por fans con el propósito de ser leídos, no coleccionados (cf. Schodt, Frederick L., 1996, *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*, Berkeley, California: Stone Bridge Press, p. 37).

²³ *Full Metal Alchemist* cuenta la historia de los hermanos Elric, quienes pierden sus cuerpos a causa de la alquimia e intentan recuperarlos; todo ello en un contexto bélico y religioso bastante agitado.

²⁴ *Death Note* es un manga psicológico y policiaco: Light Yagami, bajo el pseudónimo de Kira, intenta cambiar el mundo según su moral usando un «cuaderno de muerte» mientras es perseguido por el joven y perspicaz detective L.

lo que les hace retomar antiguas fórmulas empleadas en las series de los noventa. En sí, como señala Jesús Terán en el capítulo «El manga del nuevo siglo» (2014: 57), el género *shōnen* ha intentado reponerse creando revistas de publicación mensual —que ayuda a dar tiempo a los creadores—, como *Jump SQ* (2007) o la revolucionaria *Bessatsu Shōnen Magazine*, de la editorial Kōdansha, la cual publicó el afamado *Ataque a los titanes* (Shingeki no Kyojin, 2009), de Hajime Isayama.

En cambio, el *shōjo* ha conseguido mantenerse: «De todos los géneros demográficos, el *shōjo* ha sido el más fiel a su público, pero, en los últimos años, hay una corriente que atrae a los lectores masculinos» (Terán, 2014: 61). Se pueden destacar en concreto el *josei*, el género demográfico para mujeres adultas, que es el que mejor ha progresado con obras como *Nodame Cantabile* (2001-2009)²⁵, de Tomoko Ninomiya, y el *Boys Love* (BL)²⁶, sobre amor homosexual, que ha eclosionado en los últimos años, como *Sekai-ichi Hatsukoi* (2006).

La demografía entre todas que más libertades ha tenido ha sido el *seinen* (para adultos), que suele albergar todo tipo de historias, como *¡Yotsuba!* (2003)²⁷, de Kiyohiko Azuma; aunque también tiene otras que siguen vinculadas a la imagen de violencia y sexo que el género tenía, como *Gantz* (2000-2013)²⁸, de Hiroya Oku. Según Terán (2014: 60), este crecimiento de hoy en día ha sido gracias al nacimiento del trío de revistas *Morning*, *Afternoon* e *Evening* (2001) de Kōdansha, conocidos como *I-Day*.

Por otro lado, aparte de la diversidad de géneros, los avances tecnológicos también han alcanzado a la industria del manga —los *mangakas* ya se servían de técnicas digitales para sus obras desde la década de los ochenta (Schodt, 1996: 298-299)— y, a pesar de los recelos por la piratería, ya hay editoriales que comienzan a experimentar con el manga digital. Uno de los ejemplos que da Terán (2014: 61) de las que han



Ilustración 14. *¡Yotsuba!* (2003) de Kiyohiko Azuma

²⁵ *Nodame Cantabile* narra acerca de la relación entre Shinichi Chiaki y Nodame, además de la búsqueda del sueño de este: convertirse en director de orquesta.

²⁶ BL es un término más moderno que se usa como sinónimo tanto del género *yaoi* como del género *shōnen ai*. En décadas anteriores, sí se distinguía entre *shōnen ai* (amor romántico entre chicos) y *yaoi* (más explícito).

²⁷ *¡Yotsuba!* cuenta la nueva vida de la pequeña Yotsuba Koiwai, de cinco años, quien ha sido adoptada.

²⁸ *Gantz* es un manga de ciencia ficción donde personas muertas en accidentes acaban participando en un *battle royale*.

empezado a crear manga destinado a la lectura digital es *Tonari no Young Jump* (2012) de Shūeisha, la cual ha traído el *seinen* de peleas *One Punch-Man* (2012)²⁹, creado por One y redibujado por Yusuke Murata. Aun así, todavía no se renuncia a las ediciones en papel, al igual que ocurre con la literatura; la revolución digital todavía no ha logrado imponerse definitivamente sobre las obras en formato físico.

En resumen, la industria intenta adaptarse a los nuevos tiempos con la publicación de revistas mensuales en lugar de las clásicas semanales, además de probar el medio digital como destino de lectura con los *webcómics*, pero todo esto no la hace renunciar a sus costumbres. El manga se encuentra sumido en un estancamiento desde la década de los noventa que los nuevos *mangakas* quieren levantar, ya sea con la experimentación o ya sea con la recuperación y copia de viejos modelos.

Aun así, no se ha dicho que esté decayendo: respecto al mercado exterior, continúa la estrategia del «tira y afloja» para la llegada de producciones niponas; uno de los ejemplos es *Netflix*, la cual recientemente ha comenzado a adquirir animes. Además, también en España han surgido pequeñas editoriales que han ampliado el mercado editorial manga en el país tanto en cantidad como en diversidad de temáticas, como Ponent Mon (2003), Milky Way Ediciones (2013) o Tomodomo (2014). Puede que en estos años estemos ante un nuevo resurgir del manga sobre todo en lo que a proyección internacional se refiere.

El anime, un compañero fiel

«(...) el *anime* aglutina todas aquellas producciones animadas, independientemente de su formato y medio de difusión, concebidas para ser consumidas por el gran público» (Montero Plata, 2014: 144). Esta definición puede ser escasa, ya que entonces toda producción animada sería conocida con el término *anime*, pero no es así: «Sin embargo, es recomendable recordar que en Japón, *anime* es una etiqueta que designa el estilo de producción comercial que han exportado» (Horno López, 2012: 108). Debido a la cuestión del estilo, sobre todo en el diseño, en Occidente se tiende erróneamente a agrupar tanto al manga como al anime solo bajo el nombre de la segunda: es un síntoma de la relación tan estrecha que existe en ambos medios.

²⁹ *One Punch-Man* narra acerca de Saitama, un superhéroe incapaz de encontrar un adversario que le venza en combate.

Aunque ya hubo animes desde comienzos del siglo XX, como comenta Horno López (2012: 112), y también un manga con adaptación al anime (*Norakuro Gochō*,

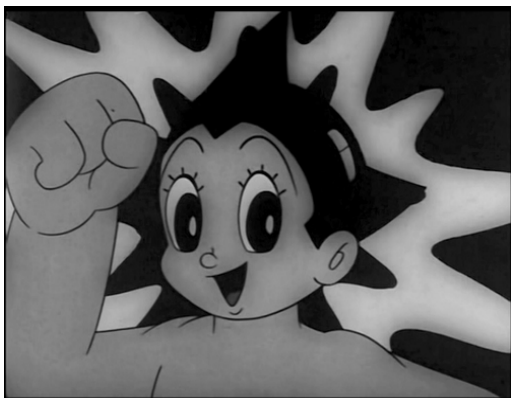


Ilustración 15. Fotograma de la intro de *Astroboy* (1963-1966)

1934)³⁰, quien hizo del anime y de su relación con el manga lo que es hoy es Osamu Tezuka. Primero, trabajando con Toei Dōga (ahora Toei Animation) en 1958, más tarde, en su propia productora (Mushi Production). Tezuka implantó —con el fin de abaratar costes de producción— los episodios semanales de media hora y la creación de una ilusión de movimiento, basándose en los *kamishibai* y la in-

dustria EE. UU., con la técnica de la «animación en treses», es decir, de ocho viñetas por segundo; y suyo sería el primer anime televisivo, que además constaba de estos avances: *Astroboy* (1963-1966) —la cual tiene dos versiones más, una de 1980 y otra de 2003—, estrenado por Mushi Production. Su influencia hoy continúa siendo más que notable: «Although the largely born out of economic necessity, Tezuka's animation style also took hold and can be seen today in some of the most lavishly produced Japanese animation (*anime*)» (Petersen, 2011: 176). Como apunta Antonio Horno López en su artículo «Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés» (2010: 110), aparecerá así una nueva generación de animadores influidos por él que creará tanto para cine como para televisión; por ejemplo, es destacable porque se alzó en 2013 con el récord Guinness a la serie de televisión más longeva, la adaptación al anime de *Sazae-san*, producida por el estudio Eiken en 1969.

Según Laura Montero López en el capítulo «Caminos de ida y vuelta: la relación del manga y el anime en Japón» (2014: 147), a partir de los años setenta el anime empezará a consolidarse y por el bajo coste se dará a conocer exteriormente; será así como, ocurriendo el caso contrario que en el país nipón, el anime traerá consigo la entrada del manga en



Ilustración 16. Fotograma de *Doraemon* (1973)

³⁰ Norakuro es el nombre del perro protagonista, callejero, que decide alistarse en el ejército. Al comienzo no, pero sus publicaciones fueron adquiriendo cada vez más carácter propagandístico debido al conflicto bélico de la época.

Occidente. De esta época, en España, se destacan *Mazinger Z* (1972-1974) y la ya nombrada *Candy Candy* (1976-1979), ambas de Toei Animation; y *Doraemon, el gato cósmico* (1973 y 1974-2014), del dúo de *mangakas* Fujiko F. Fujio, producida por Shin-Ei Animation, el cual también traería en los noventa *Shin-chan* (*Crayon Shin-chan*, 1992).

Los éxitos vendrán a partir de los ochenta con las adaptaciones de los *shōnen* más famosos, entre los que se encontrarían *Dr. Slump* (1981-1986) y *Dragon Ball* (1986-



Ilustración 17. Fotograma del primer episodio de *One Piece* (1999)

1989), también de Toei Animation, y que han dado la fórmula para otras adaptaciones posteriores como *One Piece* (1999)³¹. No obstante, a partir de entonces comienzan otras técnicas bastante criticadas como la del relleno: «Practica habitual en la producción de *anime*, el relleno permite introducir tra-

mas que no aparecen en la fuente original» (Montero Plata, 2014: 148); normalmente se usa cuando el manga y el anime coinciden en el tiempo de la historia, para así evitar acabar la serie con un final ambiguo y abierto. Por otra parte, Montero Plata (2014: 149) destaca que muchos animes no han podido escapar de la censura, tanto dentro de Japón como en Occidente, lo que ha ocasionado el cambio de pequeños objetos o la eliminación de incluso escenas completas.

Desde los noventa hasta la actualidad, continúa la emisión de series anime tanto con los clichés conocidos como con experimentaciones técnicas como la centenaria *rotoscopia*³² —por ejemplo, en *Aku no Hana* (2013)³³— o la actual animación en 3D —en el caso de *Ajin* (2016)³⁴. También cambia la convergencia manga-anime y se dan casos de animes originales que luego dan lugar a mangas —como en *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996) de Hideaki Anno por su complejo e inconcluso final—, o novelas ligeras

³¹ *One Piece*, de Eiichirō Oda, es un *shōnen* de aventuras protagonizado por Monkey D. Luffy, quien busca el tesoro del One Piece para convertirse en el rey de los Piratas.

³² La *rotoscopia* —llamada así por el *rotoscopio*, la máquina que se emplea— es una técnica de animación, que ya usaban los primeros animadores, donde se reemplaza fotogramas de una filmación real con otros con dibujos calcados de esta.

³³ *Aku no Hana* (2009-2014) es un manga psicológico de Shūzō Oshimi donde se cuenta acerca de Takao Kasuga, un estudiante de secundaria amante de *Les fleurs du mal* de Baudelaire, que sufre *bullying* por parte de su compañera Nakamura, quien sabe un secreto sobre él.

³⁴ *Ajin* (2012), de Tsuina Miura (solo el primer tomo) y Gamon Sakurai, es un manga *seinen* sobre un chico, Kei Nagai, que es perseguido por el gobierno por ser un *ajin* (un ser inmortal).

que luego tienen sus versiones en manga y anime, además de en otras plataformas como el videojuego —*Sword Art Online* (2012)³⁵. Según David Jiménez (2014: 141), los casos de animes de los que luego surgen versiones en papel se suelen conocer como *anime-comic*



Ilustración 18. Fotograma del primer arco argumental de *Sword Art Online* (2012)

(*anime komikkusu*), las cuales tienden a ser más un producto promocional para conseguir ventas y dar a conocer el anime original.

La trayectoria no miente: tal y como ocurría desde los cincuenta, la relación entre el manga y el anime es muy estrecha, aunque haya ejemplos donde cambien de orden e integren otros nuevos medios. Las excepciones son minoritarias: no hay anime que no nazca de un manga ya en circulación, y muchos son los mangas que conocen, al cabo de los años, su adaptación a la pequeña o gran pantalla.

Una forma propia de expresión

Como ya se había comentado en el final del apartado «El origen del manga: dos teorías», son muchas las diferencias entre el cómic americano y el manga, y una de ellas es la ausencia de páginas a color —excepto en la portada o en algunas páginas al comienzo de los tomos— y la filosofía del «menos es más» de la pintura japonesa tradicional para lograr rapidez sin apenas esfuerzo en sus dibujos. Por desgracia, su estilo gráfico ha dado lugar a malas consideraciones: «Still, many manga are quite poorly drawn by American and European standards» (Schodt, 1996: 24), aunque se ha intentado paliar con mejores narraciones y una evolución de los personajes en las tramas, que lleva a un uso mayor de viñetas y páginas para describir una acción o pensamiento, o sea, la búsqueda de una continuidad, como añade Pintor Iranzo (2017:314). Para entender acerca de cómo componen las páginas y acerca de los elementos gráficos que utilizan, primero se ha de

³⁵ *Sword Art Online* (2009) es un conjunto de novelas ligeras creadas por Reki Kawahara que tratan acerca de las aventuras de Kirito en distintos mundos de realidad virtual.

prestar atención a la industria, o sea, al formato de publicación al que tienen que ajustarse los *mangakas*:

El formato industrial básico del manga es la publicación serializada en grandes revistas (*zasshi*) semanales, quincenales o mensuales, que ofrecen capítulos de entre diez y veinte series. El tamaño de la revista es el JIS B5 (18,2 X 25,7 cm) y los originales se crean prácticamente a ese tamaño (Meca, 2014: 192).



Ilustración 19. *La rosa de Versalles* (*Versailles no bara*, 1972-1973) de Riyoko Ikeda

Según Ana María Meca en «El lenguaje del manga» (2014: 191), la publicación en revistas lleva a varios factores. Primero, en géneros masivos como el *shōnen* y el *shōjo* —el *seinen* y el *josei* se pueden permitir más tiempo, incluso el *shōjo*, por su estilo más detallista (ilustración 19³⁶), sobre el *shōnen*—, la periodicidad provoca una producción importante de quince a treinta y dos páginas semanales o quincenales que fuerza a los autores a trabajar en equipo —para rellenar fondos, buscar material para la historia, para tipografiar texto o para terminar el entintado, según enumera Petersen (2011: 180)—, y en las que muchas veces incluso el editor interviene, como ya se había con-

tado citando a Schodt (1996: 69); además de fomentar estilos que favorezcan la expresión en pocas líneas.

Por otro lado, se les exige una estructura más rígida en la composición: «(...) la publicación seriada en revista (...) impone la estructura de la historia —arcos argumentales repartidos en capítulos— (...)» (Meca, 2014: 192).

Por último, se ha de tener en cuenta, como ya se había dicho, que las revistas no se conservan —por ello luego se publican los *tankōbon* o tomos recopilatorios—, sino que son productos de «usar y tirar»; según Meca (2014: 192), esto hace que sean de baja calidad, hechos con papel reciclado que puede ser de colores, e impresos solo a negro.

³⁶ *La rosa de Versalles* es un manga de demografía *shōjo* situado en el contexto de la Revolución Francesa que narra acerca de las vidas tanto de María Antonieta como de Lady Oscar —una mujer obligada a ser hombre—, quien trabaja al servicio de la reina francesa.

Esta falta de claridad obliga a utilizar elementos que aporten más contenido a la historia, que ayuden a su comprensión, y también fomentan la exageración en algunos diseños de personajes para que destaquen sus emociones.

Los factores culturales también influyen en cómo se dibuja y sobre todo en el diseño de personajes:

Comics are drawings, not photographs, and as such they present a subjective view of reality. This subjective view of reality is particularly apparent in depictions of self, for each culture tends to see itself in a unique, often idealized fashion that may change over time (Schodt, 1996: 60).

Antes de la era Meiji, los artistas japoneses se representaban con los ojos y la boca pequeñas en proporciones más realistas, mientras que los europeos aparecíamos con facciones más monstruosas; esta estética cambiará a partir de 1853, con la llegada del comodoro Perry, que trajo consigo el modelo de proporción griego. Como explica el canal Nekojitablog en su vídeo «JAPÓN ESTÁ SATURADO DE MANGA: Origen y motivos» (2018), también cambia el modelo de las caras: un ejemplo es Jun'ichi Nakahara, quien, inspirado en las muñecas artesanales que había creado con influencia de la estética occidental, dibujaba chicas con los ojos más grandes. Según Schodt (1996: 61), será a partir de la derrota en la Segunda Guerra Mundial cuando se cambie por completo y se persiga el ideal de belleza de Occidente.

En el periodo de posguerra, el manga estuvo muy influido por el estilo de Osamu Tezuka, basado en el de la animación americana, quien introdujo una extensión de un mayor número de páginas, además de diferentes perspectivas y efectos visuales conocidas como «técnicas cinemáticas». El estilo cinematográfico permite un mejor desarrollo tanto de los personajes como de la narrativa y le da un mayor sentido iconográfico: «In this context, manga are merely another “language”, and the panels and pages are but another type of “words” adhering to a unique grammar. Japanese say that reading manga is almost like reading Japanese itself» (Schodt, 1996: 26). El diseño que él hacía de personajes, también con los ojos grandes —más exagerado cuando se pasó a los *shōjo*—, lo tomaron otros artistas que veían las ventajas en la apariencia caucásica de los personajes, ya que ayudaba a expresar mejor las emociones. Aun así, cuando aparece el *gekiga* —y sobre

todo por la posterior influencia del *Akira* de Ôtomo—, el manga comienza a virar hacia un estilo más realista (ilustración 20³⁷) alcanzó incluso a Tezuka:

Frente al gekiga, por ejemplo, Osamu Tezuka no sólo reacciona mediante argumentos más complejos o primeros planos más frecuentes (que tienden a subrayar la psicología de los personajes): además alarga las proporciones de sus figuras. En lugar de la relación cabeza/cuerpo 1:3 utilizada hasta entonces, pasa a dibujarlos en la relación 1:7 más propia del manga adulto. Las manos dejan de tener cuatro dedos según la convención simplificadora del cartoon y las dibuja con cinco (Berndt, 1996: 60-61).



Ilustración 20. *20th Century Boys* (1999-2006) de Naoki Urasawa

Según esta autora (1996: 61), la estética más humorística volverá con fuerza a partir de la recuperación económica de los setenta que, sin embargo, queda limitada a los mangas infantiles, mientras que el manga para adultos es el que lleva acabo las experimentaciones formales, debido a su especial interés por el componente narrativo; aunque estarán aún las tiras de cuatro viñetas (*yon koma manga*) que se publican en los periódicos y revistas.

Respecto a la composición de página, y siguiendo a Ana María Meca (2014), los mangas suelen alternar entre varios tipos, es decir, en un mismo capítulo es posible encontrarse distintas maneras de disponer las viñetas y el contenido. La composición

³⁷ *20th Century Boys* es un manga *seinen* de ciencia ficción y misterio donde un grupo de amigos se percatan de que una serie de muertes están relacionadas con una secta que ellos mismos imaginaron cuando eran niños. Los últimos capítulos cambian el título por el de *21st Century Boys* (2007).

«clásica» es el más usual en los *seinen*, donde sus viñetas son rectangulares y de calles rectas, es decir, se mantiene una estructura más ordenada; en esta, la importancia estaría en lo que se cuenta en las viñetas, en el propio texto, como ocurría con las obras hasta el final de la guerra, aunque incluyendo ya un sentido de lectura también horizontal: «El manga narrativo maduro explota con naturalidad cada vez mayor las posibilidades de la vertical y la horizontal dando al lector un juego más extenso para colaborar con el añadido de su propia fantasía» (Berndt, 1996: 90). Surgido como ruptura con la composición anterior, están las viñetas más numerosas, con distintos tamaños en las calles, que incluso dejan salir de ellas a los personajes o el texto; es más propio de los momentos de acción en los mangas *shōnen* ya que requieren de conseguir una sensación mayor de ritmo y emoción. Luego, contraria a las dos anteriores, está la composición deconstruida, caótica, que tienden a utilizar los mangas *shōjo*: todo es una unidad, no hay calles ni tampoco ordenación en hilera, además de que no solo se representan acciones, sino pensamientos internos o el ambiente emocional de la escena. La lectura de la página quedaría a criterio del lector, aunque como comenta Jacqueline Berndt (1996: 90):

(...) tanto el dibujante como el lector toman la superficie de la página entera como punto de partida. Una vez contemplada la página, se pasa a examinar las viñetas y de éstas a los textos, los cuales llaman la atención ante todo visualmente —bien estén fuera o dentro de los bocadillos—, por su colocación decorativa, no siendo tampoco imprescindible que se lean palabra por palabra para recibir la impresión atmosférica que ellos comunican.

Todo ello sucede de forma automática, lo que hace muy importante el cómo se usa el espacio de la página:

(...) la culminación de una acción, un diálogo significativo, un momento psicológico importante o hasta uno de lucimiento de los personajes, pueden ser fácilmente una *splash page* o una página doble. Lo que a veces se interpreta como baja densidad narrativa, es más bien lo contrario: el tiempo narrativo en general se expande (...), pero el ritmo de lectura aumenta (Meca, 2014: 194).

Los *mangakas* se sirven mucho de esto para conseguir contar sus historias o mostrar la evolución de los personajes sobre todo a través de la imagen, mientras que la palabra quedaría en un plano secundario, como un apoyo.

Si se observan los elementos gráficos, se encuentra que, debido al ritmo tan elevado de producción que tienen los mangas, los autores dominan el trabajo de línea y con poco volumen, y a la vez no pueden utilizar la rotulación de autor, más característica de los cómics occidentales, y que les hace tener un mixto entre los caracteres de imprenta — que prevalecen— y los dibujados, según Berndt (2014: 90). Es por ello por lo que se sirven de una gran imaginería gráfica. Aun así, sí existen casos donde hay rotulación de autor:

(...) aparece como recurso expresivo en el koma-manga, deliberadamente estilizada en formas redondeadas, o cuando, como sucede con cierta frecuencia en el manga para jovencitas, la dibujante se representa a sí misma, a modo de geniecillo burlón, para comentar al margen de su propia historia (Berndt, 1996: 91).

Uno de los principales recursos que utilizan cuando tienen que separar planos o crear texturas en los objetos son las tramas mecánicas: «Una trama mecánica es una lámina adhesiva que lleva impreso un patrón de puntos grises, regular, irregular o con formas. Se corta a medida, se coloca sobre el original y se retoca principalmente por superposición, raspando o usando blanco» (Meca, 2014: 194). Hoy en día también se utiliza el ordenador para ello, lo que abre el abanico de posibilidades creativas del autor como las que podría con seguir de manera manual.

Otro elemento gráfico muy singular del manga son las líneas cinéticas. Estas no solo tienen el valor de movimiento con el que las ideó Osamu Tezuka y que suelen verse en las escenas de acción, sino que también sirven para otorgar dramatismo a ciertos momentos de gran emoción y para crear efectos de impacto que pueden ser humorísticos, como se muestra en la ilustración 21³⁸. También en ella podemos destacar el dibujo de



Ilustración 21. *Kuroshitsuji* (2006) de Yana Toboso

³⁸ *Kuroshitsuji* es un manga *shōnen* de fantasía sobrenatural y misterio donde un niño, el conde Phantomhive, hace un contrato con un demonio —al cual convierte en su mayordomo— para descubrir quienes acabaron con su familia y vengarles.

los rostros para expresar vivamente emociones o estados de ánimo, las cuales se combinan en ocasiones con iconos gráficos: «(...) las líneas sencillas y la estilización posibilitan, por ejemplo, amplias gamas de expresión facial» (Pintor Iranzo, 2017: 316).

Las onomatopeyas son muy variadas: normalmente escritas muy destacadas en el silabario katakana, pueden presentar muchos estilos gráficos, depende del propio del autor. Según Meca (2014: 195) y Pintor Iranzo (2017: 315), su inevitable uso se debe a la propia lengua japonesa, la cual tiene un gran abanico de onomatopeyas por su facilidad para crearlas. Por otro lado, iconos gráficos saltan del diálogo al propio dibujo, como si se tratasen de abreviaturas. Los hay de dos tipos:

A veces están asociados a la expresión que representan; por ejemplo, cuando la irritación hace hervir la sangre, aparecerán las venas cruzadas en la frente de algún personaje. (...) Y luego están los de contexto, que a estas alturas forman un lenguaje audiovisual propio: en general, las estrellas y los corazones (...) (Meca, 2014: 196).

Estos suelen amplificar las emociones —más común en los mangas para jóvenes— y no solo se utilizan como elementos para romper con un momento de humor, sino que caben en todo tipo de ambientes. Como elemento de comedia, una de las exageraciones más conocidas es el *superdeformed*³⁹, donde el personaje empequeñece, ya sea porque toma una actitud infantil —es lo que más se estila en los mangas de humor— o porque se siente inferior a otros personajes o frente a una situación concreta.

El uso de todos estos elementos gráficos, de cómo componer la página, hacen que tengan una manera diferente y única de contar historias que les posibilita alcanzar un buen desarrollo argumental; además, han tomado una estética tan subjetiva y a la vez cercana a los ideales extranjeros —aunque exagerados— que sin duda atrae a los lectores de otros países. En resumen, según las propias palabras de Jacqueline Berndt (1996: 91):

Muchos han elogiado el manga como la nueva *literatura* de la actualidad, pero es que además pertenece al mundo de la imagen. Su reino está situado en algún lugar entre el mundo de los libros y el país de los artilugios técnicos.

³⁹ *Superdeformed* es un estilo dentro del manga en el que se dibuja a los personajes con cuerpos pequeños y cabezas enormes. Fuera de Japón, suele conocerse sobre todo con el nombre de *chibi*.

Sobre la obra: *La pequeña forastera. Siúil, a Rún* de Nagabe

Introducción al manga: *La pequeña forastera. Siúil, a Rún*

Hace mucho, mucho tiempo, en un lugar muy lejano había dos países. El país exterior en el que habitan unos seres anómalos que si te tocan te contagian una maldición, y un país interior en el que habitan los humanos. Lo normal habría sido que nunca se hubieran conocido, pero su encuentro desencadenará a escondidas, una pequeña historia.

Esto es la mañana y la noche. Y entre el profundo abismo que los separa, una fábula de dos...



Ilustración 22. Primer tomo de *La pequeña forastera* (2017)

Esta es la sinopsis (en la solapa) del primer tomo de los seis que por ahora componen el manga *La pequeña forastera* (*Totsukuni no Shōjo*, 2015), la primera obra del *mangaka* Nagabe que ha entrado en el mercado internacional: «(...) Estados Unidos (Seven Seas Entertainment), Francia (Komikku) o Alemania (Tokyopop) (...)» (García, 2017). En ella, se cuenta la relación entre Shiva, una niña que ha sido repudiada por los humanos, y el Doctor, un monstruo con apariencia animal que la recoge tras ser abandonada en el bosque. Esta gira en torno a la «maldición», una especie de enfermedad que, si se entra en contacto con ella, es capaz de transformar

a los humanos en un ser del exterior; es la causa de que ambos personajes se hayan conocido, pero a la vez es el impedimento para culminar su progresiva y evidente cercanía. En este manga de cercos y límites, según lo que se conoce por el momento, el Doctor trata de averiguar de qué se trata en realidad la fuerza ambigua que los separa y la forma de erradicarla, mientras que la niña vive con él tras perder a su tía a causa de esta.

El subtítulo, *Siúil, a Run*, hace referencia a una canción celta que habla sobre la ausencia del enamorado, quien ha ido a la guerra. Encaja con el ambiente del manga, además de que su melodía recuerda a los tiempos pasados en que nos sitúa la historia.

Según en una entrevista a Nagabe (2017), la letra, en un sentido más general, es decir, sobre la separación —en este caso por el contacto físico— de dos personas que se quieren, también encajaría con la situación entre los protagonistas:

Pregunta. *Siuil a rul*, el subtítulo de su obra, es el título de una conocida canción celta. ¿Qué tiene que ver con su obra?

Respuesta. En un principio fue el editor quien me presentó la canción y me dio la idea. No tiene una relación directa con la obra pero la melancolía que se desprende de ella y su letra: *Ve mi amor*, me pareció que era perfecta para describir la relación entre el Doctor y Shiva (Nagabe, 2017).

Es un manga que transmite tranquilidad, a pesar del contexto de miedo y inquietud en que viven los personajes: la «maldición» es un hecho inexplicable a ojos de los humanos, quienes buscan su salvación siguiendo los designios de una profecía. No obstante, no es la narración en sí la que ha dado que hablar, sino su estética, que no comparte similitudes con el estilo gráfico del manga que antes se ha explicado, sino más bien con la estética de las ilustraciones de cuentos clásicos. Es de hecho su dibujo el que llama la atención respecto a su género narrativo: el cuento de hadas, el cual introduciremos posteriormente para analizar el manga dentro de este.

Aunque, según comentó el propio Nagabe en el *masterclass* que impartió en el XXIV Salón Manga de Barcelona (2018), el manga iba a concluir en tres o cuatro tomos, *La pequeña forastera* continúa publicándose de manera serializada, por capítulos, desde 2015, en la revista mensual *Comic Garden*, debido a la desaparición de *Comic Blade*; ambas de la editorial Mag Garden⁴⁰, encargada también de la edición japonesa en formato *tankōbon*. En la actualidad, según comenta la editorial ECC Ediciones (2018), el manga ha vendido en su país natal más de 400.000 ejemplares y está muy bien posicionado por los críticos, además de haber estado entre las seleccionadas del Festival Internacional de Angulema⁴¹ este pasado invierno. Por su lado, la edición española llegó de mano de ECC Ediciones⁴² en octubre de 2017 y el quinto tomo ha salido recientemente, el día 23 de

⁴⁰ Mag Garden es una editorial japonesa surgida en 2001 de Square Enix, pero actualmente separada de esta. Es subsidiaria de IG Port.

⁴¹ El Festival Internacional de Angulema, en Francia, es una reunión donde se concretan y premian a obras y artistas del mundo de la historia. Es uno de los más importantes a nivel europeo. Su primera edición se celebró en el año 1974.

⁴² ECC ediciones es una editorial tanto española como latinoamericana que está especializada en los cómics de DC Entertainment, aunque también editan títulos de manga.

octubre. Hoy en día la obra se encuentra abierta, con seis tomos publicados desde el 10 de octubre en Japón.

Pequeña biografía del *mangaka*: Nagabe

Nagabe es el pseudónimo por el que se conoce al autor de *La pequeña forastera*, pero apenas se puede encontrar información sobre quién es aparte de las conferencias que está dando en Europa; así es como comienza la entrevista que le hicieron en el periódico *El País* (Nagabe, 2007): «Nagabe, como sus obras, es un bello misterio». Los escasos datos que se pueden encontrar en Internet dan un nombre real: Ayumu Yoshida; y el portal de la editorial ECC Ediciones han dado algunos más: «Nacido en Tokio en 1993, **Nagabe** es licenciado en Artes Plásticas por la Universidad de Arte de Musashino» (ECC Ediciones, 2018); de hecho, sorprende que no tenga estudios especializados en manga, sobre el cual ha tenido que documentarse por su cuenta para los aspectos compositivos, ya que tampoco cuenta con un equipo de ayudantes, sino que hace el trabajo solo. En resumen, estamos ante el caso de un joven talento que ya cuenta con una producción de varias obras desde que empezó en el año 2013.



Ilustración 23. Representación de Nagabe usada por la editorial Mag Garden

Sobre como comenzó en la industria, cuenta el autor en una entrevista a *El periódico* (2018):

¿Y cómo le llegó el primer encargo profesional?

Había una página web para subir dibujos a internet. A veces los subía allí, y una editorial me contactó para ver si estaba interesado en probar de dibujar un manga. Me sorprendí mucho, porque eran cosas que hacía en mi libreta por hobby, que la gente me decía justamente que nunca podría plasmarlas en un manga por mi estilo. Y así empecé a dibujar manga.

Tal y como recoge el comunicado de ECC Ediciones (2018) en su página web, el primer manga que publicó Nagabe, mientras aún estudiaba, fue *Buchō wa Onee* («El jefe



Ilustración 24. Portada de *El jefe es una onee* (2018)

es una onee»), serializado en la revista *Opera*⁴³ de la editorial Akaneshinsha⁴⁴, completada en un tomo único, y la última obra de Nagabe traída a España: «(...) formará parte del catálogo de ECC Ediciones a partir de este mes de octubre» (ECC Ediciones, 2018). La historia trata acerca del jefe de sección de una importante compañía que en su tiempo libre se convierte en una *drag queen* a escondidas de sus compañeros de trabajo.

Mucho más tarde, en 2015, aparecerán otros títulos como *Wizards*, también serializada en *Opera* y la cual, según Ramen Para Dos (2018), estaría siendo negociada por ECC Ediciones para traerla a España; y *La pequeña forastera*, por la ya mencionada *Comic Garden*. También surgió este año otro de los mangas de Nagabe que se ha abierto a Occidente, aunque más tarde: *Nivawa y Saitō* (*Nivawa to Saitō*, 2015). En esta, un nini de veintiocho años es obligado a convivir con Nivawa, un ser de la tribu de los afica que está muy interesado en conocer el mundo humano. En Japón, su edición, que ha cerrado con el tercer tomo en noviembre de 2017, es llevada por la editorial Futabasha y los capítulos salían en su revista *Gekkan Action*⁴⁵; entretanto, en España, también se ha encargado de ella ECC Ediciones, quienes terminaron su publicación en septiembre.

Otros mangas que continuaron a estos son *Hijoushoku to Gochisō*, *Ookami Ningen to Ningen Ookami*, *Daisy*, *Mata Ashita* (los tres en 2016); y *Mayonaka no Waltz* (2017), todos recopilados en *one-shots*⁴⁶ en una antología de manga de 2016 llamada *Ishu Renai Monogatari* o *Love Stories Between Different Species*, que actualmente cosecha cinco volúmenes editados por la editorial Ichijinsha⁴⁷. Todas estas historias, y como también demuestran las anteriores, hacen patente el interés de Nagabe por dibujar a personajes monstruosos, en especial en los casos donde estos interactúan, como ocurría en los cuentos, con personajes femeninos de corta edad: los mangas que ha recopilado en *Ishu*

⁴³ La revista *Opera* está especializada en el género *Boys Love*.

⁴⁴ La editorial Akaneshinsha, fundada en 1976, está enfocada a un público adulto, en especial en el *ero-manga* o manga erótico.

⁴⁵ *Gekkan Action* es de periodicidad mensual y se centra en el *seinen* manga.

⁴⁶ Un *one-shot*, en el mundo del cómic, es una historieta que está diseñada para durar solo un número; en Japón, sería el equivalente a los mangas de un tomo único o *yomikiri*.

⁴⁷ Ichijinsha actualmente es propiedad de la editorial Kodansha. Desde su fundación como empresa anónima (Studio DNA) en 1992, la editorial se enfocó en el género infantil *shōnen*, aunque hoy en día también están publicando *shōjo*.

*Renai Monogatari*shuu, en definitiva, muestran la relación entre infantes y monstruos. Aun así, si nos basamos en los que encontramos dentro de *La pequeña forastera*, los monstruos, de apariencia bestial, que representa el *mangaka* no son temibles, sino muy cercanos a los humanos, con capacidad de raciocinio.

Por último, Nagabe también ha hecho mangas para publicitar otros trabajos. Uno de ellos es la adaptación en pequeñas historietas del manga de Kore Yamazaki *Mahō Tsukai no Yome* (*The Ancient Magus' Bride*, 2013) llamado *Kanwa Mahō Tsukai no Yome* (2017-2018)⁴⁸; este, curiosamente, está protagonizado por una adolescente, Hatori Chise, que es comprada por un poderoso mago, Elias Ainsworth, quien la toma como aprendiz y esposa; ella es una chica humana, él, un monstruo. El otro caso son también historietas para promocionar, en cambio, un videojuego de plataformas titulado *Usotsuki Hime to Moumoku Ouji* (*The Liar Princess and The Blind Prince*, 2018)⁴⁹, el cual saldrá en Occidente para las consolas Nintendo Switch y Playstation 4 el próximo 2019. El videojuego también trata acerca de la relación entre un monstruo, una chica lobo que es capaz de tomar forma humana, y un niño ciego.



Ilustración 25. *Kanwa Mahō Tsukai no Yome*, por Nagabe (cap. 1, pág. 1)



Ilustración 26. *The summer book* (1972) de Tove Jansson

Su estética, como se había comentado, tiene semejanzas con las de otros ilustradores de cuentos de los siglos pasados; un posible intento de convertir el manga en un cuento en el que primaria la imagen sobre el texto. En lo que respecta al estilo manga, formaría parte de los autores del nuevo siglo que optan por la experimentación e innovación, normalmente relegada a quienes se dedican a crear mangas para adultos, aunque Nagabe también publica para géneros demográficos infantiles, como luego se discutirá.

⁴⁸ Cf. Nagabe, 2018, *Kanwa Mahō Tsukai no Yome*: <http://mahoyome.jp/manga.html>

⁴⁹ Cf. Nagabe, 2018, *Usotsuki Hime to Moumoku Ouji*: http://nippon1.jp/consumer/usotsukihime/news/col-labo_comic/

El *mangaka* contestó en la entrevista en *El País* (Nagabe, 2017) que había recibido influencias de artistas europeos debido a los estudios en Bellas Artes que cursó. Ejemplos son el pintor checo del siglo XIX Alfons Mucha, el también pintor e ilustrador nacido el siglo pasado Normal Rockwell, y a la escritora de cuentos infantiles e ilustradora, conocida por crear a los Moomins, Tove Jansson, y quien más peso tiene especialmente por estos últimos personajes. En cambio, no tiene influencias de *mangakas*, ya que, en sí, como se apunta en el *masterclass* (2018), no lee mucho del medio, sino que le gustan más los libros ilustrados y los cuentos folklóricos, que repercuten además en su narrativa.

Como se había empezado, sobre Nagabe los datos son escasos, pero suficientes para acercarnos a la figura del *mangaka* y conocer su producción. Con esta, podemos percatarnos de que estamos ante una nueva revelación, al menos en el extranjero. El dibujo de *La pequeña forastera* ha recibido muy buenas críticas que le han hecho granjearse su fama, pero en este trabajo lo que se hará es un acercamiento más a los aspectos narrativos del mismo para discutir el género en el que se encuadra.

Sobre el género: el cuento de hadas

En el manga, la fantasía tiene un papel de gran importancia:

Desde sus inicios, los mangas han estado plagados de ella [fantasía]. Puede que la afición de Osamu Tezuka por Disney tuviese algo que ver en esta impregnación de los elementos fantásticos, y siendo el *mangaka* más influyente de todos los tiempos, es más que comprensible que sus intereses se filtraran en las obras de discípulos y admiradores (Estrada Rangil, 2014: 77).

Sin embargo, en *La pequeña forastera* no solo es que aparezcan elementos fantásticos, sino que se inscribió en el género del cuento de hadas, como revela el inicio de su sinopsis: «Hace mucho, mucho tiempo, en un lugar muy lejano había dos países». A continuación, daremos paso a una introducción sobre los cuentos de hadas tratando cuestiones como sus inciertos orígenes y las características como género que la definirían antes de proceder al análisis.

El comienzo del género

Dentro del género conocido como «cuento de hadas» caben muchas historias cortas, más allá de que entre sus personajes figuren hadas o no. No solo se llama de esta manera, sino que también es conocido como «cuento maravilloso», «fantasía», «cuento infantil» por la idea de que se crearon para niños, o simplemente como «cuento» antes de que llegasen las especificaciones. El término «cuento de hadas», como recoge Jack Zipes en *El irresistible cuento de hadas* (2014: 61), nace gracias a la colección de cuentos que su autora, D'Aulnoy, denominó como «cuentos sobre hadas» («*contes de fées*») en 1697 y cuya traducción al inglés como *Tales of the Fairies* hizo que se popularizara el término mucho más tarde, en torno al año 1750. A raíz de dicha publicación, las hadas, como parte del folclore, comenzaron a aparecer en los cuentos con un mayor protagonismo debido al interés de las escritoras en estos personajes, que servían para su propia reivindicación en la sociedad de su época:

Para empezar, debemos de partir de la base de que todas las escritoras francesas pertenecían a salones literarios, donde contaban y leían sus cuentos antes de hacerlos publicar. Estos salones privados les brindaban la oportunidad de ejercer y

demostrar su particular habilidad en un momento en que tenían pocos privilegios en la esfera pública. Las hadas de sus cuentos señalan sus diferencias reales con los escritores hombres, su resistencia a las condiciones en que vivían, en particular las reglas que regían los modales y el comportamiento en las rutinas diarias dentro del proceso civilizador francés. Solo en un reino de cuentos de hadas (...) encontraban la posibilidad de proyectar alternativas surgidas de sus deseos y necesidades (Zipes, 2014: 65-66).

No obstante, como ya se había mencionado, el cuento de hadas, no como término, pero sí como género, ya tenía un recorrido anterior en la historia de la literatura. El «cuento de hadas» se extendió por la fama obtenida en los recitales que las autoras francesas daban en los salones, que dio lugar a posteriores publicaciones; es decir, la oralidad tuvo un papel importante en su difusión —y que no excluye el que ha tenido la tradición escrita—, pero este género siempre se ha servido de ella:

(...) primero [el cuento de hadas] fue un relato oral simple e imaginativo que contenía elementos mágicos y milagrosos, relacionado con sistemas de creencias, valores, ritos y experiencias de pueblos paganos. Conocido también como cuento maravilloso o mágico, experimentó numerosas transformaciones antes de que la innovación de la imprenta llevara a la producción de textos fijos y a convenciones de relato y lectura. Pero aun entonces, el cuento de hadas no se dejó dominar por la imprenta y ha seguido modificándose y difundiendo de boca en boca hasta el día de hoy (Zipes, 2014: 59-60).

El cuento de hadas ha sido un género que ha sobrevivido con el paso del tiempo, que ha ido cambiando sus características en función del momento histórico en el que se encontrase; es el motivo que lo ha hecho perdurar y también el que ha provocado sus problemas de definición. Para situarnos en los orígenes del cuento de hadas, tendríamos que ir en sí al nacimiento del lenguaje y a la necesidad humana de comunicarnos a través de historias: «Los géneros de narraciones y los tipos de cuentos se originaron a partir de la aplicación de la narración y los cuentos a la vida social tanto como a la biológica, es decir, a los acontecimientos cotidianos» (Zipes, 2014: 35); aquellas contadas que se considerasen importantes serían las recordadas y finalmente las que formarían parte de la tradición de una comunidad. Los cuentos de hadas fueron una manera distinta de transmitir conductas sociales a través de la narración, pero nos comenta Jack Zipes al respecto: «En este proceso, los cuentos de hadas llegaron a ser cuestionados y calificados de

paganos, irrelevantes e irreales» (2014: 31). De hecho, este género siempre ha estado muy vinculado a componentes rituales y a costumbres que antiguamente se daban y que en algunos cuentos todavía son claros: «Por ejemplo ceremonias rituales como la iniciación del neófito en los secretos de la comunidad, la ceremonia de consagración a los dioses, las ceremonias funerales o de ultratumba, los descuartizamientos como un medio para obtener facultades mágicas» (Zapata Ruiz, 2007: 88); mientras tanto, en otros cuentos los cambios que se han producido le han hecho adecuarse a otras épocas (véase Propp, 1972) y alejarse su sentido inicial de ritualidad. Esto hace que a los cuentos de hadas se los relacione con las funciones sociales y religiosas: «(...) los ritos se forman, esencialmente, como simbolizaciones de cambios vitales que acarrear crisis, conflictos existenciales, conflictos que surgen al asumir una nueva fase fisiológica que genera inquietantes planteamientos vitales, como la pubertad, el matrimonio, el embarazo, la muerte» (Zapata Ruiz, 2007: 90).

Los mitos y las leyendas también tienen una estrecha unión desde antiguo con los cuentos de hadas por su papel tanto social como sagrado, aunque este último es mucho más marcado en los mitos:

«Vivir» los mitos implica, pues, una experiencia verdaderamente «religiosa», puesto que se distingue de la experiencia ordinaria, de la vida cotidiana. La «religiosidad» de esta experiencia se debe al hecho de que se reactualizan acontecimientos fabulosos, exaltantes, significativos; se asiste de nuevo a las obras creadoras de los Seres Sobrenaturales; se deja de existir en el mundo de todos los días y se penetra en un mundo transfigurado, auroral, impregnado de la presencia de los Seres Sobrenaturales (Eliade, 1991: 11).

Al contrario de lo que ocurre en el cuento de hadas donde los seres sobrenaturales son seres con dones mágicos, los que habitan los mitos son deidades; ambos contemplan lo religioso, pero de distinta manera, y eso ha originado que existan mitos que han evolucionado hacia el lado del cuento una vez se les resta lo que los convierte en relatos primordiales:

Ahora bien: no es siempre cierto que el cuento señale una «desacralización» del mundo mítico. Se podría hablar con mayor propiedad de un enmascaramiento de los motivos y de los personajes míticos; y en vez de «desacralización» sería preferible decir «degradación de lo sagrado» (Eliade, 1991: 85-86)

Además, J.R.R. Tolkien, en su ensayo *On fairy-stories* (1947), ha resaltado la influencia de los mitos en la labor del hombre como sub-creador del mundo mágico, así como los dioses eran los responsables de nuestro mundo: «But in such “fantasy,” as it is called, new form is made; Faërie begins; Man becomes a sub-creator. An essential power of Faërie is thus the power of making immediately effective by the will the visions of “fantasy”» (Tolkien, 1947: 7).

Sin embargo, a pesar de las semejanzas y las cercanías que hemos encontrado entre estos tres géneros, hay un aspecto que separa tanto a la leyenda como a los mitos del cuento de hadas y es el que apunta a su «realidad»: «While myth and legend are believed to have been at one time real it is usually safe to consider that fairy tales tell of fictional events» (Furby and Hines, 2012: 7). Más adelante, en el siguiente subapartado, trataremos la relación de los cuentos de hadas con lo real con mayor detenimiento.

Otro de los géneros simples, como los clasifica Jack Zipes (2014), que creció a la par de los cuentos de hadas junto a la leyenda y el mito, y que guarda semejanzas con él es la fábula: «Los cuentos, si bien no se llamaban fábulas entonces, eran breves, en su mayor parte incluían animales antropomorfizados y tenían una moraleja» (Zipes, 2014: 38-39). En los cuentos de hadas también aparecen animales con apariencia humana acompañando a un gran elenco de seres mágicos, y tanto esta como la fábula comparten también propósitos de carácter moral con respecto a los oyentes y, más tarde, lectores. Sin embargo, en su morfología comparten diferencias que son suficientes para separarlos en dos géneros distintos:

But in stories in which no human being is concerned; or in which the animals are the heroes and heroines, and men and women, if they appear, are mere adjuncts; and above all those in which the animal form is only a mask upon a human face, a device of the satirist or the preacher, in these we have beast-fable and not fairy-story (Tolkien, 1947: 5).

Se puede concluir que el cuento de hadas no surge a raíz de los mitos, ni de las leyendas, ni que es igual a las fábulas; todos estos géneros se han formado a la vez, desde los inicios del lenguaje, antes mucho de que sus historias se pudieran recoger por escrito, aunque luego tanto la oralidad como la escritura hayan hecho avanzar al género en los cauces del tiempo. Es difícil saber en qué momento nacieron los cuentos de hadas —

cuando aún siquiera tenían ese nombre—, pero hemos intentado acercarnos a la problemática para sacar nuestras propias conclusiones. Aun así, en estos primeros esbozos hemos conseguido ver algunos componentes del género que lo asemejan y diferencian de los otros simples que se han comentado. A continuación, ahondaremos en los elementos característicos que más lo podrían definir.

Características del cuento de hadas

Uno de los acercamientos más famosos es el del ya nombrado J.R.R. Tolkien. En su ensayo, escrito a raíz de su conferencia en 1939 en la Universidad de St. Andrews (Escocia), conocido como *On fairy-stories* (1947) encontramos lo apuntado antes sobre que las hadas no son una presencia fundamental en un cuento para encuadrarlo dentro del género; para el autor inglés, la clave está en el mundo de estos seres mágicos el cual llama «*Faërie*», es decir, «Fantasía»:

The definition of a fairy-story—what it is, or what it should be—does not, then, depend on any definition or historical account of elf or fairy, but upon the nature of Faërie: the Perilous Realm itself, and the air that blows in that country. I will not attempt to define that, nor to describe it directly. It cannot be done. Faërie cannot be caught in a net of words; for it is one of its qualities to be indescribable, though not imperceptible. (...) For the moment I will say only this: a “fairy-story” is one which touches on or uses Faerie, whatever its own main purpose may be: satire, adventure, morality, fantasy (Tolkien, 1947: 3).

También añade el escritor que en Fantasía no está descartada la magia, sino que aparece de un modo natural y por ello debe ser una magia creíble, tomada en serio tanto por quien la escribe como por quien la lee, ya que tiene una justificación de ser dentro del mundo en que se ha creado:

Faerie itself may perhaps most nearly be translated by Magic—but it is magic of a peculiar mood and power, at the furthest pole from the vulgar devices of the laborious, scientific, magician. There is one proviso: if there is any satire present in the tale, one thing must not be made fun of, the magic itself. That must in that story be taken seriously, neither laughed at nor explained away (Tolkien, 1947: 3).

Por lo tanto, tenemos que Fantasía es un mundo mágico, maravilloso, y en el que es evidente que habitan seres también mágicos como las propias hadas u otros no tan amables en principio como los monstruos. Estos viven solo en dicho mundo producto de la imaginación de su autor, secundario al conocido por nosotros, pero no por ello tenemos que leerlo como una invención del sueño (lo fantasmático⁵⁰) o más concretamente como una falsedad, sino que hay que creer en ese mundo desde el momento en que entramos en él:

It is at any rate essential to a genuine fairy-story, as distinct from the employment of this form for lesser or debased purposes, that it should be presented as “true.” (...) But since the fairy-story deals with “marvels,” it cannot tolerate any frame or machinery suggesting that the whole story in which they occur is a figment or illusion (Tolkien, 1947: 4).

Esto último se podría relacionar con los debates sobre si los cuentos de hadas tienen relación con lo que nosotros consideramos como real. Para comentarlo, primero nos detendremos en la diferenciación entre el cuento maravilloso y el cuento fantástico, y la recepción de los lectores de lo sobrenatural.

Tzvetan Todorov en su *Introducción a la literatura fantástica* (1980) establece una división entre lo maravilloso, lo extraño y lo fantástico en función de cómo reaccionen los lectores al enfrentarse al texto: ante la aparición de lo imposible, el momento de la duda y la inquietud hace que el texto se posicione en lo fantástico; si luego bascula hacia la aceptación como normalidad o hacia la negación de su posibilidad, tendremos, en el primer caso, lo maravilloso, y en el segundo, lo extraño. *La pequeña forastera* encajaría dentro de lo maravilloso: la existencia de la maldición y de los seres del país exterior aparecen desde la primera página aceptados como reales e incluso hay una religión que afirma su existencia y explica sus motivos, aunque ello no quiere decir que no les asuste. El hecho de que haya incluso una leyenda mítica en torno a los monstruos del bosque y la maldición lo acercaría a una forma híbrida que David Roas, en *Introducción a la literatura fantástica* (2011: 51), llama «lo maravilloso cristiano» por la explicación religiosa de lo sobrenatural. Sin embargo, para Todorov (1980: 40), en lo maravilloso, lo

⁵⁰ Cf. Roas, David, 2011, *Tras los límites de lo real: una definición de lo fantástico*, Madrid: Páginas de espuma, p. 64-65: «Por lo que se refiere a lo *fantasmatique*, dicho término (adaptado del psicoanálisis) identifica la expresión directa de fenómenos psicológicos o psicopatológicos como el sueño, la alucinación (por efecto de la fiebre o de las drogas), la obsesión, etcétera. En este caso se trata de narraciones cuya (falsa) fantasmaticidad funciona provisionalmente mientras dura la lectura (...)».

sobrenatural no necesita justificación que lo haga real: «Lo maravilloso implica estar inmerso en un mundo cuyas leyes son totalmente diferentes de las nuestras; por tal motivo, los acontecimientos sobrenaturales que se producen no son en absoluto inquietantes» (Todorov, 1980: 124). En el manga sí está el temor o la inquietud que da lugar a que existan dos países, uno exterior y otro interior; aun así, no nace este por la duda sobre si los seres monstruosos son reales o no:

El mundo maravilloso es un lugar totalmente inventado en el que las confrontaciones básicas que generan lo fantástico (posible/imposible, ordinario/extraordinario, real/irreal) no se plantean: encantamientos, milagros metamorfosis, todo es posible dentro de los parámetros físicos de ese espacio maravilloso, lo que justifica que los personajes —y el narrador— asuman lo que ocurre sin cuestionarlo. Porque es algo normal, *natural* (Roas, 2011: 47).

Lo que en realidad infunde temor en *La pequeña forastera* es lo extraño de esas criaturas: no son humanos y, además, son capaces de arrebatarse la humanidad gracias al dicho mal.

En el cuento maravilloso, por tanto, encontramos un mundo con leyes distintas a las del nuestro, con lo sobrenatural, cuya existencia no ofrece dudas, formando parte de él. Entonces, sería lógico pensar que lo real, como nosotros lo entendemos, no tendría lugar en estas narraciones. Zapata Ruiz, en *El cuento de hadas, el cuento maravilloso o el cuento de encantamiento*, dice al respecto: «(...) los cuentos no son copia de la realidad, pero sí tienen estrechos vínculos con ella: la reflejan, la recrean, están ligados a las condiciones de vida real» (2007: 106), es decir, ese mundo mágico creado por el autor estaría inspirado en el que este habita y por lo tanto hay aspectos de que quedan plasmados en el texto; por ello, Propp (1972), en *Las transformaciones del cuento maravilloso*, apunta que no hay apenas elementos de la vida real en ellos, pero que esta influye en su progresiva evolución para adaptarse. Por ende, tenemos que el cuento de hadas no se centra en lo que puedan tener de real sus historias porque no es una representación, sino que interesa lo maravilloso, aquello que la realidad no contempla: «Fantasy, of course, starts out with an advantage: arresting strangeness» (Tolkien, 1947: 15); y esta maravilla, o sea, la magia, como ya habíamos comentado, tiene que ser creíble, verdadera, porque ella es el centro del mundo. En resumen, el cuento maravilloso o el cuento de hadas parte de lo real, de lo que Tolkien (1947) denomina Mundo Primario, para que surja un Mundo Secundario en el que lo sobrenatural no es un imposible y está fuera de dudas.

Por último, una vez conocido el entorno de los cuentos de hadas, nos queda tratar qué es lo que pretende el género. Para ello, volvemos a partir del ensayo de Tolkien:

Recovery (which includes return and renewal of health) is a re-gaining—regain-
ing of a clear view. I do not say “seeing things as they are” and involve myself
with the philosophers, though I might venture to say “seeing things as we are (or
were) meant to see them”—as things apart from ourselves. We need, in any case,
to clean our windows; so that the things seen clearly may be freed from the drab
blur of triteness or familiarity—from possessiveness (Tolkien, 1947: 18).

De aquí surgiría su importante componente moral: escapamos de nuestro mundo para poder contemplar desde la objetividad otro mundo del que podemos extraer nuevas perspectivas. Entonces, el escapismo debería deshacerse de su sentido peyorativo de eludir responsabilidades, ya que, como aseguran Furby y Hines, siempre hay una vuelta a casa:

Furthermore, escape need not necessarily imply passivity or intellectual inactivity.
After all someone who enters into an imagined world may return from it having
gained insights into their own, real world and may therefore be newly equipped
to make material changes to their lives (Furby and Hines, 2012: 11).

En especial, Tolkien aboga por los finales felices de los cuentos de hadas, con los que daríamos por concluido el viaje a otro mundo: «The eucatastrophic⁵¹ tale is the true form of fairy-tale, and its highest function» (Tolkien, 1947: 21). La «eucatástrofe» sería un giro de los acontecimientos en los que la alegría culminaría la historia debido a la buena resolución del conflicto narrativo, es decir, es la que da, de manera externa y objetiva, una visión esperanzadora de la vida que es característica en el género. Es lo que otros estudiosos han comprobado y denominado por su lado como «regalo de amor»:

Estos cuentos nos permiten ver cómo las adversidades, las crisis, los momentos difíciles forman parte de la existencia de cada ser humano, pero a la vez cómo es necesario vivirlas, enfrentarlas y luchar con todo el coraje siendo posible lograr un destino personal auténtico y feliz (Zapata Ruiz, 2007: 159).

⁵¹ «Eucatástrofe» es un término acuñado por el propio J.R.R. Tolkien por primera vez en el ensayo *On fairy-stories* (1947) para referirse a las narraciones con un buen final o, en definitiva, feliz.

Aun así, hemos de tener en cuenta que las historias crecen adaptándose a las épocas por las que pasan. En la posmodernidad, donde los grandes relatos ya no son suficientes, los cuentos de hadas se desprenden de la bondad con la que otros como Tolkien los han estudiado. Jack Zipes (2014: 264-265) habla de esto como choque generacional:

Desde el siglo XIX hasta la década de 1960, los artistas en general celebraron el optimismo opulento y extraordinario de los cuentos de hadas en obras diversas (...). Sin embargo, sus visiones dieron un vuelvo dramático en los últimos cincuenta años (...). Por el contrario, los artistas contemporáneos han enfocado los tópicos de los cuentos de hadas desde una perspectiva crítica y escéptica, con el propósito de perturbar a los espectadores y recordarles que el mundo está dislocado y que estos cuentos no ofrecen una alternativa para la gris realidad.

Por este motivo, por ejemplo, surgen los *remakes* de los clásicos del género. El discurso ha cambiado y el cuento de hadas empieza a responder a las demandas tanto de un público como de unos artistas distintos a los de siglos anteriores. Hay una necesidad porque resuelvan o planteen cuestiones sobre el mundo actual. Esto evidencia que es un género que hoy día aún tiene vigencia, aunque su estructura no sea la misma: «(...) los cuentos de hadas ya no son lo que parecían y ya no pertenecen al “había una vez”. Como choques, son parte de nuestro tiempo» (Zipes, 2014: 268).

Se mantienen los mundos maravillosos, basados en el nuestro, pero con otras leyes naturales que allí son creíbles, y a los que huimos por un breve periodo de tiempo para regresar con una manera diferente de enfrentar el mundo en que vivimos. Tal y como dicen Furby y Hines: «In addition to being the product of imagination, fantasy can help us to imagine things we might not otherwise be able to and may well inspire us to action» (2012: 13); pero no solo nos empujan a la acción, sino que también está en ella como forma de superar los conflictos: «Los cuentos de hadas están imbuidos de la disposición humana a la acción, a transformar el mundo y hacerlo más adaptable a las necesidades del ser humano, mientras que al mismo tiempo tratamos de cambiar y adecuarnos más al mundo» (Zipes, 2014: 23). El cuento de hadas nos ofrece un mundo en el que podemos madurar, a pesar de que la historia que nos toque leer tenga un final bueno o trágico, y que nos dará el aliento necesario para continuar nuestro propio camino tras el regreso a la realidad.

El cuento de hadas y el género demográfico: ¿*shōnen* o *seinen* manga?

Tal y como comienza Ana María Meca (2014: 63) el capítulo «*Shōnen*: el género dominante» en *Del tebeo al manga: una historia de los cómics*, el *shōnen* se ha considerado el género por excelencia, ya que con él comenzó el manga y, gracias a este y a su mayor exponente, Osamu Tezuka, consiguió la fama y el prestigio que caracterizan al medio. Es un género que, como el manga en sus inicios, está destinado a niños⁵² y a adolescentes hasta los quince años, y a raíz del que han surgido la variedad temática debido a las generaciones que crecían y demandaban otras obras. *La pequeña forastera* está siendo serializada en la revista Comic Garden, cuyo contenido está destinado a niños y adolescentes, especializado sobre todo en el manga; cabría pensar que el *shōnen* es su género demográfico. De hecho, respaldaría la idea de que los cuentos de hadas, dentro del que se clasifica esta obra, están destinados a los lectores infantiles. Sin embargo, es un aspecto polémico que tenemos que analizar: ¿se ajusta en realidad *La pequeña forastera* a la demografía del *shōnen*?; o, en otras palabras, ¿el cuento de hadas es para niños?

Las bases que sustentan la gran mayoría de las historias de los *shōnen manga*, y que combinan con todos los temas, se rigen por la frase que la revista *Shōnen Jump* tomó como biblia después de las numerosas encuestas que hicieron en sus inicios para conocer los gustos de sus lectores: «(...) *Yuujou, doryoku, shouri* (“amistad, esfuerzo, victoria”), que pretende resumir lo que contienen sus historias: un protagonista masculino, rodeado de amigos, dispuesto a todo para conseguir un objetivo» (Meca, 2014: 66). En cambio, *La pequeña forastera* presenta a dos protagonistas, que al comienzo se encuentran conviviendo solos en el bosque, y un argumento que no solo se centra en un objetivo que alcanzar —la búsqueda de la cura de la maldición—, sino que también presta atención a la relación entre la pareja de personajes, lo que hace que haya momentos de poca acción y que los lectores la consideren en general como una historia tranquila.

No obstante, el *shōnen* no solo se cierra a esta clase de mangas, sino que también coge senderos donde predomina el romance, que no solo se restringe para el manga de chicas, y que ha dado, como apunta Meca (2014: 68), a los conocidos *harem* manga o «de harén», donde el protagonista está rodeado de un amplio grupo de mujeres que suelen tener sentimientos por él. Pero esto tampoco se da en *La pequeña forastera*: la relación entre ambos personajes, a pesar de que no se pueda asegurar porque el manga sigue

⁵² Existe una demografía para niños pequeños en la que el contenido es más apto para menores de edad: el *kodomo* manga. Aquí, por ejemplo, entraría *Doraemon* (1969-1996) del dúo Fujiko Fujio.

abierto, no parece que sea romántica, aunque sí exista un patente afecto. La separación entre Shiva y el Doctor, es decir, tanto la imposibilidad de tocarse como sus diferencias de ser, una humana y un monstruo, y cómo ello dificulta la relación entre ambos es lo que prima en la trama de este manga.

No encaja del todo en el *shōnen* más conocido, pero la revista que la publica se centra en dicho público, no se encarga de mangas para jóvenes adultos. El *seinen* manga, etiqueta demográfica que sustituyó a la desaparecida *gekiga*, permite mayores licencias en el contenido que muestra al no estar enfocado a menores, de ahí que podamos encontrar escenas de violencia de las que no está exenta *La pequeña forastera*; y también que sea un género donde se juegue más con la experimentación tanto en lo narrativo como en la estética, en la que ambas se acercarían al realismo: las proporciones y las facciones, los fondos, la psicología y el desarrollo de los personajes, incluso las tramas. El propio Nagabe (2017) también muestra un interés mayor en el mensaje de la historia, en lo que se quiere transmitir con

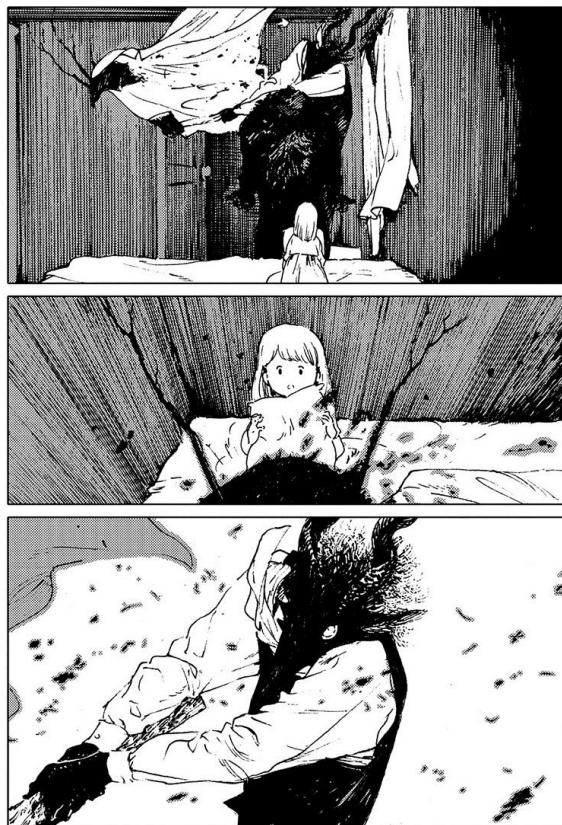


Ilustración 27. *La pequeña forastera*, tomo 2 (2017), capítulo 6, página 19: el Doctor corta la cabeza al ser del bosque

ella, lo que daría al manga una mayor madurez: «(...) para mí es importante saber “qué es lo que deseo dibujar”, y a partir de allí también es importante ir analizando los detalles».

Entonces, si encontramos más rasgos que lo hacen coincidir con el *seinen* que con el *shōnen*, ¿por qué lo publica una revista que entra en esta última demografía? Oriol Estrada Rangil, en el capítulo «Seinen: para jóvenes adultos» (2014), y también Meca (2014: 65) apuntan lo mismo: «El humor, la fantasía, e incluso el deporte tienen su lugar en este tipo de mangas [*seinen*]; de hecho, en algunas de ellos la frontera entre el *shōnen* y el *seinen* es difusa» (Estrada Rangil, 2014: 108); ambas tienen público coincidente, que son los adolescentes, y eso hace que en muchos mangas la línea de división apenas exista.

En el caso de *La pequeña forastera*, el motivo de su consideración como *shōnen* puede estar en su estética y en su género, el cuento de hadas: «(...) the common opinion seems to be that there is a natural connexion between the minds of children and fairy-

stories» (Tolkien, 1947: 10); aunque esto no quiere decir que estrictamente sea un género destinado a los niños. Zapata Ruiz escribe al respecto:

Hasta la época Barroca había una clara indiferenciación entre los textos y los relatos escritos y escuchados para los niños y para los adultos. Pero al empezar a concebirse la infancia con un poco más de importancia, también comienzan a mirarse de manera distinta estas narraciones populares que antes eran escuchadas por todos. Así, se las aprecia con cierto desdén ya para los adultos, por ser pueriles e inverosímiles, pero a la vez se piensa que al ser narradas para los niños deben tener un claro mensaje moralizador y su lenguaje debe ser más cuidado (2007: 140).

Es a partir del siglo XIX, especialmente con la obra de los hermanos Grimm (1819) cuando empieza a extenderse la idea del cuento de hadas como literatura infantil, la cual llega hasta hoy con las adaptaciones para niños. Sin embargo, es un género que no debería apartarse de la lectura adulta por el prejuicio de que es la ideal para la infancia, sino que sus historias pueden despertar deseo a cualquier edad: «If fairy-story as a kind is worth reading at all it is worthy to be written for and read by adults» (Tolkien, 1947: 14).

Puede incluso que el autor pretenda, cuando se inscribe en el cuento de hadas con este manga, romper con los moldes más típicos de la demografía *shōnen* para demostrar que pueden caber más clases de obras, algunas incluso más oscuras:

Pero lo más original que ha llegado al género en la última década ha sido una serie de títulos que se alejan del brillo y el color de la cresta de la ola de los noventa, hasta resultar incluso postmodernos, en el sentido de jugar con las convenciones del género siendo conscientes de ellas (Meca, 2014: 70).

Tenemos, por lo tanto, un manga clasificado como *shōnen* que resulta no concordar con la mayoría de las obras que se publican en esta demografía, sino que parece estar más cerca del tono narrativo y en estilo gráfico que podría ofrecer un *seinen*: es un manga que está en esa frontera de público que lo que quiere mostrar es el amplio número de lectores que puede alcanzar un género como el cuento de hadas y, por supuesto, una historia como la de Shiva y el Doctor, quienes conviven en un mundo donde una maldición, una magia oscura, es la que controla sus vidas.

Análisis de *La pequeña forastera*

Antes de iniciar el acercamiento, sería conveniente citar a Miguel Ángel Muro Munilla en su libro *Análisis e interpretación del cómic*:

Pregunta clave en cualquier investigación semiológica (no sé si “la” pregunta clave, como quería Barthes) es por dónde empezar (...). O bien comenzar por las unidades fundamentales (mínimas o no) significativas, exigencia básica de cualquier análisis, o bien hacerlo por el nivel de la historia en la estructura narrativa, recurso que soluciona algunas de las dificultades que se presentan a las unidades básicas, o bien atender al dominante o al aspecto más relevante o más atractivo, específico de cada texto o hecho estético, lo que, por lo común, orienta la tarea con personalidad (2004: 79).

En nuestro caso, lo que nos interesa es el género narrativo en el que está adscrito *La pequeña forastera*, o sea, el cuento de hadas. Se optará entonces por abordar el análisis desde este punto, por lo que será un intento de confirmar la pertenencia del manga a este género presente en la narrativa gráfica japonesa, pero de una forma más novedosa como demuestra su propio dibujo, el cual no concuerda con la estética manga por excelencia. Se partirá de lo narrativo para tratar los elementos vinculantes de esta obra con el cuento de hadas mientras se toman ejemplos de viñetas o páginas completas como apoyo que serán también analizadas. Además, se aprovecharán las oportunidades que surjan para acercarnos a otros aspectos de la obra que sean de interés y que demuestren que la obra de Nagabe tiene una historia compleja e interesantemente construida.

Los personajes

Las portadas de los distintos tomos del manga siempre nos destacan a dos personajes. La historia siempre suele centrarse en lo que ambos hacen y en mostrar su relación, por lo que cabría pensar que ambos son los protagonistas. Es lo que correspondería si seguimos la definición que da Muro Munilla: «El protagonista es aquel personaje que está presente más que cualquier otro en la acción (ya sea de forma física o latente) y al que le

sucedan los acontecimientos más importantes» (2004: 202). No obstante, que el título del manga, *La pequeña forastera*, haga más hincapié en la niña que en el monstruo nos está indicando un punto al que hay que prestar atención:

De hecho, el nacimiento del cómic como medio hábil para contar historias tiene como condición *sine qua non* el destacar a un personaje al que hacer protagonista; más tarde, un somero vistazo a la historia del cómic muestra hasta qué punto este dinamismo tuvo éxito, constatando, simplemente, el altísimo número de cómics que tienen como título el nombre del protagonista (Muro Munilla, 2004: 202).

Pero la presencia tanto de Shiva como el Doctor se destaca en el manga; entonces, la diferencia estaría entre lo que es un personaje protagonista y lo que es un personaje principal. Orson Scott Card (2013) hace una buena diferenciación de ello: el protagonista es aquel personaje que seguimos durante la narración —gráfica en este caso—, mientras que el personaje principal es el que mueve la trama, es decir, todo sucede por él. En resumen, la obra de Nagabe estaría protagonizada por Shiva y el Doctor, pero el personaje principal, el que más interesa, es la pequeña forastera. Es por ella por quien vamos a comenzar.



Ilustración 28. *La pequeña forastera*, tomo 2 (2017), capítulo 9, página 136: Shiva

Shiva es una niña pequeña y a la que identificamos con las características de una persona de su edad: la inocencia, la ingenuidad, la amabilidad, la vulnerabilidad e incluso la predisposición hacia lo maravilloso. Como hemos dicho, es el personaje principal porque con ella surgen los acontecimientos de la historia; la explicación está en la relación que la niña mantiene con la maldición. De hecho, los orígenes de la protagonista son inciertos: su tía, en el capítulo 16, nos cuenta que ella no está emparentada biológicamente con la niña, sino que la encontró abandonada en el bosque —cuando aún los humanos podían transitar libremente por él—, junto al cadáver que podría ser de su madre, cuando volvía de recolectar bayas. Hasta entonces, hizo pasar a Shiva por hija de un matrimonio conocido de la aldea del sur y fue criada por la tía hasta que esta tuvo que dejarla de nuevo en el bosque a causa de las sospechas de maldición que recaían sobre ella. En la ciudad del país interior, cada vez que se coloca el foco en sobre lo que allí

sucede, se habla acerca de la niña y en especial en las apariciones del rey (capítulos 13 y 21) se comenta la creencia que tiene el reverendo de la Iglesia, y en quien él confía, acerca de que Shiva está vinculada a la profecía que los salvaría. En el capítulo 23 uno de los soldados le revela información al Doctor sobre el mensaje divino:

Recibimos una revelación de Dios (...) / ¡Nuestro padre así lo dijo! / Extraed el alma... / ...del cuerpo de la pequeña forastera... / ...y entregádmela. / Solo entonces estaréis protegidos de la calamidad. / Pero temedle. / Solo el alma gozará de protección. La maldición continuará al acecho (Nagabe, 2018: 88-90).

Esta profecía está relacionada con el mito que sustenta la historia de la maldición, leído por el Doctor del libro de Shiva en el primer tomo, concretamente en el capítulo 2:

Hace mucho, mucho tiempo... / ...había dos dioses, un dios blanco y un dios negro. /El dios blanco repartía alegría a todo el mundo. /En cambio, el dios negro no solo la arrebatava, sino que además iba sembrando dolor. /El dios blanco, hartado, finalmente se enfadó y se propuso escarmentar al dios negro... /...y decidió castigarlo. /Al recibir el castigo, el dios negro fue despojado de todo y su aspecto se tornó abominable. /El dios negro, encolerizado, transformó su castigo en una maldición que fue contagiando por doquier. /El dios blanco, desconcertado, expulsó al dios negro al exterior... /...y construyó un muro muy alto para evitar entrar en contacto con la maldición. /Desde entonces, al dios negro lo llamaron ser del exterior... /...y al dios blanco, ser del interior. /Y así... /...es como surgieron los dos países (Nagabe, 2017: 60-63).

Esto hace pensar que Shiva se vincula con el dios blanco, una prueba que podría justificarse porque el blanco es el color con el que se representa a este personaje —más incluso que al resto de los humanos. Incluso es llamativo que la niña sea el único personaje con nombre propio de los que han aparecido en el manga, lo que hace que destaque; pero aún es más curioso que el autor le haya dado el nombre de Shiva, al igual que la deidad hindú:

Śiva es el «dios de la muerte y la destrucción por excelencia, simboliza magistralmente la naturaleza ambivalente y paradójica del Absoluto: la unidad dinámica de lo diverso, de creación y destrucción, vida y muerte»⁵³. Es el danzante

⁵³ Cf. Fernández, R., 2000, *El juego dramático de la energía en el śivaismo de Cachemira. Un estudio de estética comparada*, Universidad de Málaga (tesis doctoral), p. 59.

cósmico, quien transforma y destruye todo. El dios de la naturaleza y el tiempo que destruye, de la muerte que cambia e, incluso, de la vida que se genera y regenera (González Jiménez-Peña, 2017: 170).

Este nombre la relacionaría aún más con el papel que podría tener dentro de la revelación que mencionan algunos personajes del manga: ella tiene que morir (sacarle el alma) para que pueda quitar la maldición (dar vida). Se puede destacar de hecho la conexión que existe entre las dos deidades del manga, el dios blanco y el dios negro, con la pareja de Śiva y Kālī. Las pruebas estarían en la presentación del personaje que los seres del exterior llaman «madre», que aparece en el capítulo 8, y que sería la diosa de los seres exteriores, es decir, una deidad femenina, como Kālī, y cuyo color es el negro. Incluso, en los sueños de Shiva suelen aparecer los seres del exterior desde su encuentro con ellos y en uno de ellos (capítulo 13) se puede ver el rostro oscuro y cadavérico de la deidad negra —representado con una sábana blanca que la cubre, como al dios blanco—, la cual le dice, escrito además en unos bocadillos negros: «¿Lo recuerdas ahora? /Mi niña» (Nagabe, 2018: 98-99), lo que insiste en la relación que Shiva tiene con los dioses a causa de la profecía.

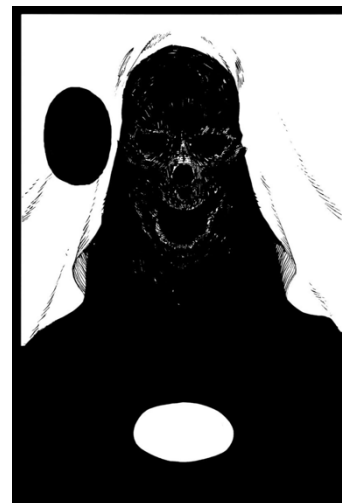


Ilustración 29. *La pequeña forastera*, tomo 3 (2018), capítulo 13, página 99: «madre»

Pero no solo las deidades encajarían con la pareja de la mitología hinduista, sino también los dos protagonistas, es decir, tanto Shiva como el Doctor, por lo que este último sería la representación de Kālī. El Doctor parece ser —no está confirmado— uno de los humanos que han sido contagiados por la maldición; es probable que sea reciente debido a que todavía no ha perdido por completo su memoria, aunque es destacable que su proceso vaya más lento: todavía sabe de medicina, motivo por el que Shiva lo llama Doctor a pesar de que él no recuerde si lo es; y también es consciente de la maldición y sus síntomas. No sabemos de dónde proviene, tampoco tiene nombre o pasado: su identidad es una de las incógnitas de la historia.

Se le caracteriza en especial por su aspecto monstruoso: se supone que es un humano zoomorfo cuya cara es la calavera de una bestia; es incapaz de comer porque no tiene boca y tampoco puede sentir a través del tacto, ni siquiera el dolor. Esto último estaría muy en consonancia con el budismo:

(...) la muerte es únicamente una cuestión de desaparición, de *des-aparecer*. No existe como tal, ni tan siquiera el concepto. No hay muerte, sino un cuerpo muerto, inerte; hay dolor, ausencia, una herida. Habría que considerar pausadamente la doctrina budista, la cual «entiende que todo sufrimiento es ilusorio porque la individualidad misma lo es. Al no haber ningún "yo", no hay tampoco sujeto de dolor»⁵⁴ (González Jiménez-Peña, 2017: 167).

La maldición arrebató la condición humana, les hace perder su individualidad tanto física como psicológicamente —pierden recuerdos poco a poco—, y eso les imposibilita a poder sufrir dolor. En la última parte, cuando ya han perdido todo vestigio de lo que fueron (la voz, la memoria), toman la forma de un árbol, un símbolo de la vida cíclica: se integrarían al flujo natural de la vida y eso los hace ser inmortales. Si seguimos la



Ilustración 30. *La pequeña forastera*, tomo 1 (2017), capítulo 4, página 128: el Doctor

clasificación que hace Ana de Haro (2018), el Doctor —y también los seres del exterior— se englobaría dentro de los monstruos de apariencia animal, lo que lo relacionaría con lo desconocido, o sea, con la otredad, con el *no-yo*, pero también con lo prohibido y lo tabú, aquello con lo que no se debe entrar en contacto por su peligrosidad, de ahí también que sean seres malditos. Pero también podría haber otra lectura que no excluye la anterior:

«(...) la monstruosidad no como exterior y pura alteridad respecto del hombre, sino como un "interior externalizado" de lo humano» (Giorgi, 2009: 325); los humanos afectados por la maldición solo expulsan su monstruosidad hacia fuera. Más adelante matizaremos este sentido.

Aunque el Doctor se trate de un monstruo, su personalidad no encaja con la del resto de seres del exterior, ni tan siquiera comparte el rol que Vladimir Propp (2001) creería que le corresponde a uno, sino con el que Ana de Haro (2018) considera que suelen tomar actualmente. Él es un ser con una conducta civilizada: es educado, culto, amable y se siente responsable con respecto a Shiva, según él mismo dice en el capítulo 16, por una deuda que tiene con ella. Por lo tanto, no hace el papel de agresor, sino que, como ya

⁵⁴ Cf. Maillard, C., 2009, *Contra el arte y otras imposturas*, Valencia: Pre-Textos, p. 132.

aclaremos, es uno de los protagonistas. A causa de que aún el manga no está finalizado, es difícil asegurar cuál rol podría tener, aunque los hechos que por el momento se dan indican que tanto Shiva como el Doctor son los héroes, aunque no se identifican con el mismo tipo. Él se correspondería con el héroe-buscador, ya que su deseo es romper la maldición y salvar así a Shiva de la profecía que la obliga a morir por un bien mayor; en cambio, la niña sí encaja con el papel de héroe-víctima tanto por su expulsión del país interior como por la persecución dentro del país exterior: «Mientras que el primero [héroe-buscador] tiene como objetivo una búsqueda, el segundo [héroe-víctima] emprende sus pasos por un camino donde le esperan toda clase de aventuras, sí, pero sin haberse propuesto ninguna búsqueda» (Propp, 2001: 53). Como encargado del cuidado de una niña, es el Doctor quien emprende su misión acompañado de ella, el blanco de todos los agresores. No obstante, esto no quiere decir que el Doctor sea un personaje activo y Shiva exclusivamente pasivo: él es quien la rescata del rapto y de las agresiones, pero es ella quien le apoya en sus conflictos personales y también en los que tiene con la tía de ella.

Es evidente que estos personajes duales se complementan el uno al otro: lo femenino y lo masculino, la infancia y la adultez, y el yin y el yang con una niña blanca con botas negras y un monstruo negro vestido de camisa blanca o, desde otro punto, ella es un ser humano que alberga en su interior la cura de la maldición, y él es un humano transformado en monstruo. Son seres híbridos que no se corresponden en totalidad ni con los seres del interior ni con los seres del exterior, lo que los excluye de ambos grupos. Por un lado, están los seres blancos, es decir, los humanos —«los extraños» para los seres del bosque—, a los cuales siempre vemos dentro del país interior (los ciudadanos de la aldea del este, al reverendo y el séquito del rey en la ciudad) a excepción de los soldados, que son los únicos que salen para deshacerse de los cuerpos infectados. Son ellos los que expulsan por primera vez a Shiva del país, quienes la atacan cuando la encuentran en el bosque, quienes la raptan para comprobar la veracidad de la profecía y quienes al final se deciden a capturarla; esto les hace tomar el rol de agresores. Se caracterizan por el egoísmo y la falta de escrúpulos: se trate de quién se trate, son capaces de salvarse ellos mismos por su propia supervivencia; sin embargo, parece que el rey sí tiene más remordimientos por ello (capítulo 13, pág. 77). A pesar de su humanidad, su conducta sí podría considerarse monstruosa y eso los relacionaría con el tipo del monstruo humano que distingue Ana de Haro (2018), donde lo espantoso se encontraría en el comportamiento, no en el aspecto físico.

Por otro lado, tenemos a los seres del exterior, bestias monstruosas que habitan en el bosque del país exterior y que se encargan de recolectar almas para «madre», motivo por el que uno de ellos tocó a Shiva; también tienen la función del agresor. Como antes se dijo, se trata de monstruos zoomorfos nacidos a partir del cuerpo de la diosa negra y viven un tiempo limitado solo para cumplir su cometido. Al no ser humanos (seres con alma), su forma de actuar es mucho más simple e instintiva, incluso sincera. El propio Nagabe contó en la entrevista a *El País* que era más complicado plasmar a los humanos que a los monstruos:

P. Usted trata a los monstruos no como malvados, sino como criaturas igual de complejas que los humanos, pero con emociones y pensamientos propios. ¿Es más difícil meterse en la piel de un monstruo que en la de un humano?

R. Resulta más difícil meterse en la piel de un ser humano. Los seres humanos realizamos demasiadas acciones innecesarias. En cambio los animales son más comprensibles y cada uno de sus acciones tiene un significado. En un sentido positivo diríamos que son honestos, y en un sentido negativo diríamos que son simples; y eso es lo que me gusta dibujar de ellos (Nagabe, 2017).

De hecho, su carácter es lo que los hace diferentes del Doctor, quien parece mucho más humano en su manera de comportarse y pensar. Ellos no lo reconocerán como uno de los suyos, sino que le repiten en más de una ocasión que es «raro» y lo comparan con otros humanos malditos.

El Doctor y Shiva no encajan entre los seres de ninguno de los países, pero no es el único caso. La tía de Shiva es un personaje que es mencionado desde el primer tomo, pero cuya aparición se da al final del segundo: su presencia tan insistente se debe a que es el único familiar de Shiva, la única que se ha estado encargando de ella y le ha enseñado sobre el mundo en que viven, incluido el mito de los dioses blanco y negro. Ella es uno de los habitantes del país interior; en concreto, vivía en la aldea del este con Shiva desde que la adoptó, tras encontrarla abandonada en el bosque siendo un bebé, aunque más tarde la deje de nuevo por



Ilustración 31. *La pequeña forastera*, tomo 3 (2018), capítulo 13, página 102: la transformación de la tía de Shiva

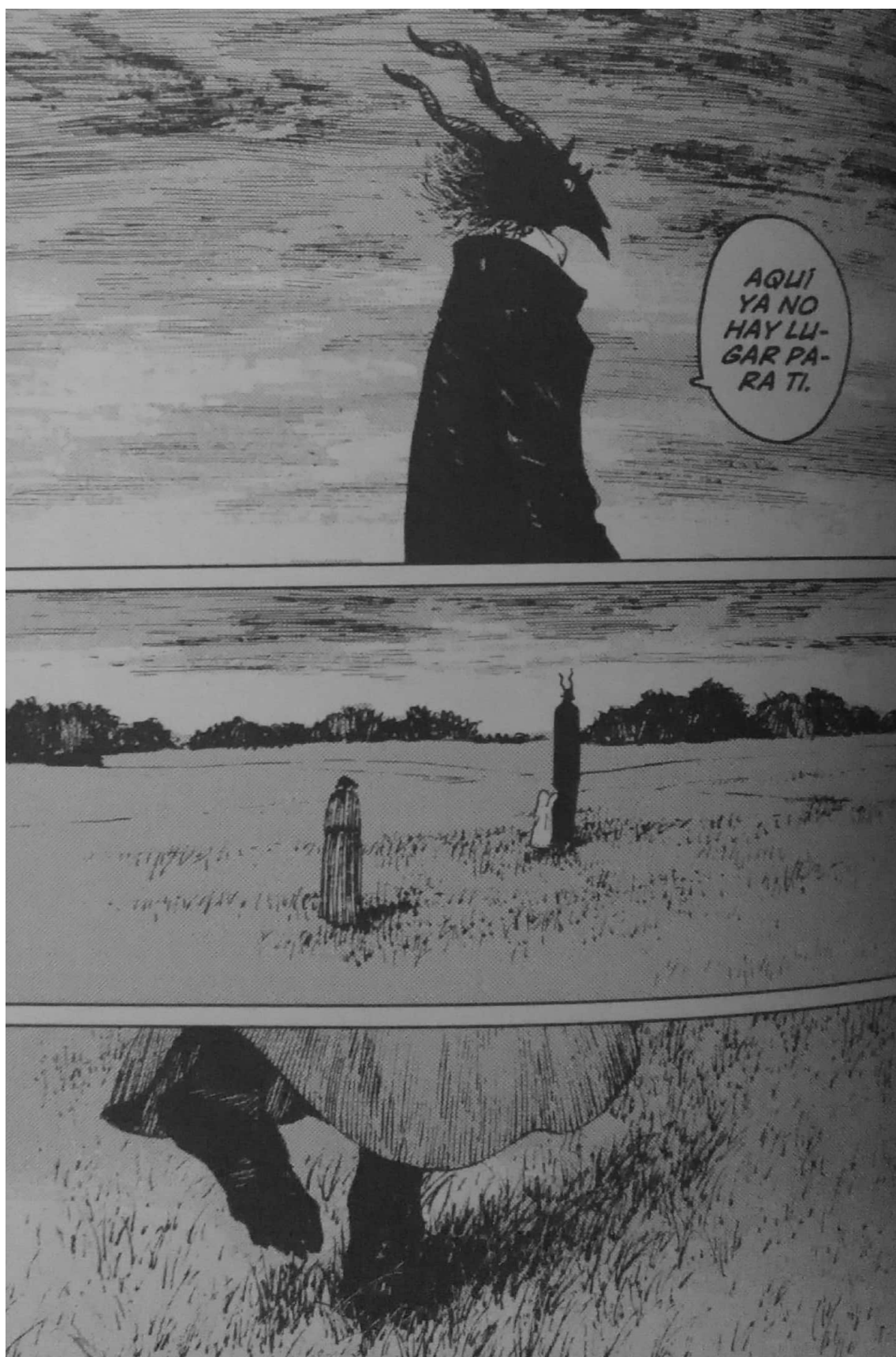


Ilustración 32. *La pequeña forastera*, tomo 3 (2018), capítulo 14, página 137: Shiva, el Doctor y la tía de Shiva en el campo (frontera)



Ilustración 33. *La pequeña forastera*, tomo 3 (2018), capítulo 14, página 138: Shiva, el Doctor y la tía de Shiva en el campo (frontera)

la insistencia de las autoridades. Esta anciana es la que, en el tomo segundo y tercero, ayuda a efectuar el rapto de Shiva —y también en su desplazamiento, por lo que, siguiendo a Propp (2001: 105), sería un auxiliar—, feliz por el reencuentro con la niña, pero el cual conlleva su contagio de la maldición, que ella misma considerará como un castigo divino (capítulo 15). Esta concepción de la monstruosidad como pago por unos malos actos entroncaría con el «interior externalizado» del que se habló antes: un monstruo que nace desde la humanidad a causa de romper con los moldes de lo que es correcto o aceptado social y culturalmente; en palabras de Gabriel Giorgi (2009: 324): «(...) lo que reconocemos como "humano" resulta de una producción política, jurídica, epistémica, estética, que tiene lugar sobre el fondo de lo monstruoso. El hombre como modelo normativo se recorta así contra la singularidad de lo monstruoso (...)». Lo que la maldición hará progresivamente será arrebatarse a ella ese *yo* construido para revelar un *no-yo*, una base irreconocible que se asemeja a la de los seres del exterior, que siempre han carecido de *yo*, hasta que finalmente pasan a formar parte de la propia naturaleza en un todo, sin individualidades, con su transformación última en árbol.

A pesar de que, a raíz de su cambio físico, la tía pueda convivir con la pareja protagonista en la casita, no acepta en un primer momento al Doctor; le culpa de que la pequeña esté maldita. Más tarde, gracias a la intervención de la niña, la situación mejorará, pero seguirá sin reconocer al Doctor como alguien igual a ella: un humano afectado por la enfermedad divina; ella continuará considerándole como uno más de los seres exteriores. Es posible que este rechazo sea el causante de que el personaje de la tía acabe por desaparecer presencialmente del manga, ya que no puede pertenecer al grupo de Shiva y el Doctor. El personaje acaba por perder con demasiada rapidez sus recuerdos, lo que conlleva a que tenga ese sorpresivo final en el cuarto y quinto tomo. En resumen, la tía de Shiva tampoco podría englobarse dentro del grupo de personajes que pertenece a la frontera, al igual que ocurre con los dos soldados, presos de la maldición, que atacan al Doctor para saber el paradero de la niña en el capítulo 23. Para ejemplificar esta situación sobre la tía de Shiva, podemos comentar las páginas 137 y 138 del tercer tomo (ilustraciones 32 y 33): en ellas, la pequeña y el Doctor ya se han reencontrado en el campo de las afueras tras la huida de Shiva de la aldea del este ante el caos, pero él se da cuenta de que un ser del exterior les está siguiendo en su regreso al país exterior. El Doctor, ante el desconocimiento de quién se trata, en la primera viñeta le advierte con una frase su imposibilidad de permanecer en la aldea, pero también es muy llamativa al respecto de la relación que debería mantener con ellos: «Aquí ya no hay lugar para ti» (2018: 137). Su

sitio ya no está en el país interior, pero tampoco lo estará en el exterior, al igual que ocurre con Shiva y el Doctor. Sin embargo, «aquí», es decir, en el campo que hace de frontera con el bosque, tampoco tendrá su hueco. La pareja protagonista son personajes fronterizos: no son reconocidos por los humanos, a pesar de que uno es posible que lo fuese y la otra lo sigue siendo; y tampoco pertenecen al grupo de los seres del exterior, ya que Shiva tiene alma y el Doctor todavía conserva parte de su conciencia humana. En cambio, la tía de Shiva no está en la misma tesitura, de ahí que, en las siguientes viñetas, a través de una dilatación temporal que nos ayuda a contemplar mejor la dubitación y posterior decisión de la anciana, ella les siga durante el camino, aunque a una cierta distancia. Ella nunca les alcanzará por el recelo que siente hacia el Doctor, contrario al caso de Shiva, que incluso va agarrada al abrigo de él; y, cuando por fin parece que lo logrará, comienza a perder sus recuerdos.

En conclusión, tenemos diferenciados del elenco de personajes a la pareja de Shiva y el Doctor, dos personajes que no pertenecen a ninguno de los países, sino que no encuentran por ahora su lugar en el mundo y se refugian en una casita abandonada en el bosque. Ambos son los protagonistas y también podría tratarse de los héroes de la historia, porque esta les sigue a los dos: el Doctor se impone la misión de romper la maldición para ella, lo que le convertiría en el héroe-buscador, y Shiva, al ser una niña pequeña, le acompañaría para estar bajo su cuidado, lo que la hace ser el héroe-víctima, ya que ella está bajo peligro debido a la revelación divina. Los personajes que aparecen, tanto humanos como seres mágicos, monstruos concretamente, que están enfrentados, se corresponden con los que se pueden encontrar en los cuentos de hadas; incluso, es muy típica la presencia de una infante a la que agreden, aunque no solo en el género, sino también en los mangas, en especial dentro de la demografía *shōnen*: «El héroe suele ser un niño que esconde un poder por lo general amenazador para los adultos» (Pintor Iranzo, 2017: 329).

Aun así, hay dos aspectos que hemos comentado y son curiosos respecto a los cuentos maravillosos. Por un lado, el Doctor, si seguimos las palabras de Ana de Haro (2018) en su ponencia «Brujas, ogros y bestias. Los monstruos en los cuentos», se amolda al papel que los monstruos toman en la actualidad en los cuentos: no es un antagonista como el resto de los seres del exterior, sino que es protagonista y además héroe. Por otro, no solo son antagonistas los monstruos del país exterior, sino que a ellos se unen los humanos del país interior: todos ellos desean el alma de Shiva, capaz de acabar con la maldición. Los monstruos que hay en este manga de hadas no son solo animalizados, de

carácter instintivo y más honesto, sino que también encontramos monstruos humanos debido a su conducta; por ello, cuando son contagiados por la maldición, esta expone en el exterior físico todo lo que albergan en su interior.

El espacio y el tiempo histórico

El cuento de hadas suele desplazarnos hacia un mundo mágico con sus propias normas, independientes a las que nosotros conocemos. Es un mundo desconocido para nosotros sobre el que no se nos da indicación alguna: no sabemos el tiempo histórico en que nos encontramos y tampoco hay indicada ninguna ubicación real en la historia sobre los lugares por los que transitan los personajes. Tal y como apunta Zapata Ruiz en *El cuento de hadas, el cuento maravilloso o el cuento de encantamiento* (2007), el género se caracterizaría por una indeterminación tanto en su espacio como en su tiempo.

En *La pequeña forastera* se usa la sinopsis para mostrar un alejamiento con la fórmula introductoria del «Hace mucho tiempo...». Además de ser un aviso sobre el tipo de historia que se leerá, como ya hemos comentado en otros apartados anteriores, ayuda a ubicar al lector en esta imprecisión: los acontecimientos del manga pasaron hace tanto tiempo que posiblemente ese mundo no sea como el que ahora se conoce. No podemos



Ilustración 34. *La pequeña forastera*, tomo 5 (2018), capítulo 25, página 150: cuánto tiempo llevan juntos Shiva y el Doctor

saber nada más de la época: «El tiempo presentado en el cuento es un tiempo irreal. Un tiempo que no es posible precisar históricamente, un tiempo que nos hace pensar en un pasado remoto, en un tiempo que está detrás del presente en que vivimos» (Zapata Ruiz, 2007: 154). La única información temporal que tenemos se da en el 25: la niña lleva menos de un mes viviendo con el Doctor.

Luego, la misma sinopsis nos da detalles del marco espacial en que se mueven los personajes: el mundo se divide en dos países, uno interior, donde los humanos habitan, y otro exterior, donde solo quedan los monstruos y la gente maldita que echan del país interior. Esta contraposición espacial representa la misma que existen entre los grupos de personajes:

Un contraste entre interior y exterior es a menudo pertinente, pudiendo «interior» portar la sugerencia de protección, y «exterior» de peligro (...); es igualmente posible que el interior sugiera una reclusión y el exterior la libertad, o que veamos una combinación de estos significados, o un desarrollo de uno a otro (Bal, 2016: 54).

Desde la primera página del tomo 1 nos encontramos la advertencia acerca de los seres del exterior: se les nombra en función del espacio en que viven. Por lo tanto, si el exterior es peligroso y esas criaturas se encuentran allí, ellas son, por ende, peligrosas; el motivo es la maldición y la prueba es su aspecto bestial. Pero, a continuación, tenemos la ilustración de la portada para el capítulo 1: la pequeña protagonista, Shiva, aparece paseando por un bosque, acompañada de una sombra; y cuando avanzamos a la siguiente página, otra ilustración a página completa: Shiva dormida —en su estado más vulnerable, además de su inconsciencia ante la amenaza— sobre el tocón de un árbol, con una bota caída en el pasto lleno de flores, las que ella había ido a recolectar con un cubo que también aparece en el dibujo. Le siguen otra página formada por tres viñetas donde la primera muestra las copas de muchos pinos. La niña se encuentra dentro del bosque —en concreto en un claro—, el cual forma parte del país exterior: «(...) el “bosque”, que es para mí el mundo de la imaginación, de la fantasía, del ensueño, pero también de la propia literatura y, a fin de cuentas, de la palabra» (Matute, 1998: 14); el bosque es el lugar misterioso donde surge todo lo mágico. Tenemos, por tanto, que al comienzo del manga la niña ya ha cruzado al otro país, que podría equivaler casi a otro mundo distinto, un mundo literario o de cuento, lo cual encajaría con muchas de las historias de fantasía que se crean en Japón, aunque en nuestro caso no haya presencia de elementos mitológicos japoneses:

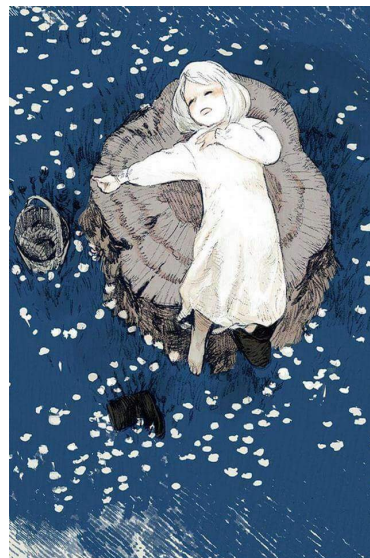


Ilustración 35. *La pequeña forastera*, tomo 1 (2017), capítulo 1, página 6: Shiva duerme en el claro del bosque

Like fantasy, the idea of two divided worlds is of central importance to Japanese mythology and folklore (...). The two worlds are each tethered to the other. In places they exist so closely that one invisibly overlays the other like a particle-thin film, perfectly matching its contours and crevices (Jackson, 2011: 58).

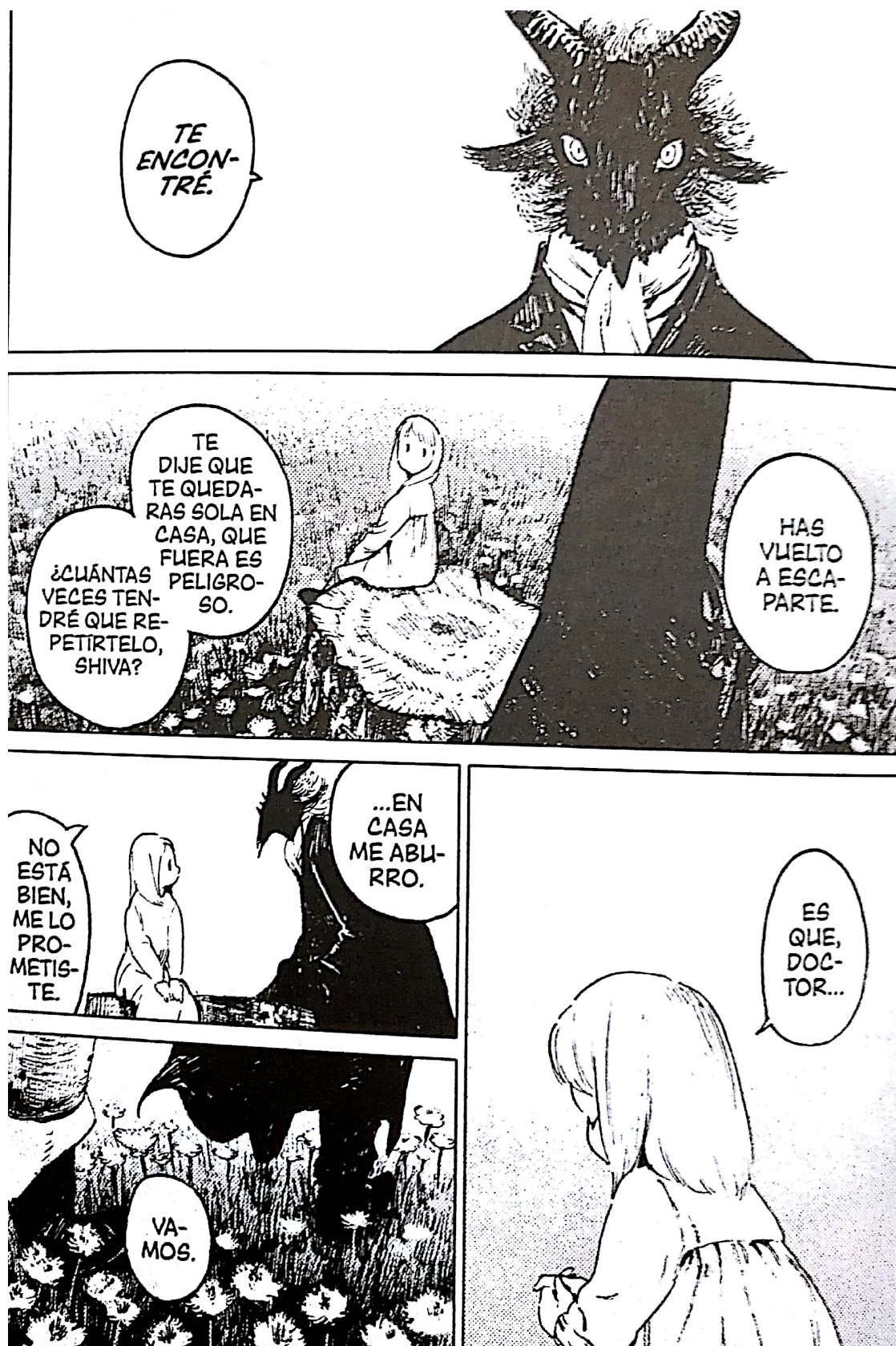


Ilustración 36. *La pequeña forastera*, tomo 1 (2017), capítulo 1, página 11: el Doctor encuentra a Shiva y la reprende por transgredir la prohibición de salir sola al bosque

Pocas viñetas después aparecerá el Doctor, uno de los humanos afectados por la maldición que han sido desterrados al país exterior. La primera conversación que mantienen ellos en el manga vuelve a incidir, parecido al del comienzo, en el asunto del riesgo que supone salir sola al bosque (ilustración 36). En la primera viñeta, tenemos por primera vez un plano de la cara de el Doctor: no lo conocíamos, en las viñetas anteriores solo aparecía su silueta, sus cuernos o sus pies. Su rostro no muestra ninguna preocupación porque carece de facciones humanas, por lo que es a través de su diálogo y de su acercamiento a Shiva que podemos saber que ella le preocupa. Él mismo, como ser monstruoso, incide en lo problemático que es el país exterior y quiere que la niña esté segura —la relación de ambos se muestra cordial por cómo se tratan y cómo lo dicen. Además, el Doctor menciona otro lugar que aparecerá a lo largo del episodio: la casa vieja, la cual había sido abandonada por sus antiguos dueños —tal y como dice ya avanzada la historia, en el capítulo 19, cuarto tomo— tras la expansión de la maldición, y que toma el Doctor como refugio dentro del propio país exterior. Entonces, para el Doctor, como vimos en Bal (2016), la casa es un espacio seguro frente a lo que alberga el exterior.

Sin embargo, se ha mencionado, pero no ha sido explicado el claro del bosque: es el único espacio donde penetra la claridad del cielo frente a la oscuridad que dan las copas de los árboles. Es un lugar en sintonía con Shiva por la iluminación, además de que representaría muy bien su interior: una niña libre, sin preocupaciones, feliz. La ubicación del árbol de la tía en ese mismo claro puede que apunte a una herida de la niña referente a la carencia de su familiar a causa de la maldición; por ello también cabría pensar que el tocón, el árbol cortado, puede ser un mal que ha sido erradicado, es decir, la imposibilidad de la propia Shiva de contraer la maldición por la protección del dios blanco. En una vista más global del bosque, el claro sería el lugar protegido —además interior, aunque en el bosque, como citamos en Bal (2016)— frente al restante territorio contaminado.

En el transcurso de estos cuatro tomos vamos a encontrar distintos espacios que pertenecen al país exterior: por ahora hemos visto el bosque con el claro, donde viven los seres del exterior, pero hay otros espacios que se hallan dentro de él como la casa abandonada donde se cobijan el Doctor y Shiva, y unas aldeas que tampoco tienen vida humana. La primera que aparece es la que unas páginas después de la analizada arriba deciden ir a visitar la extraña pareja: es un espacio recurrente ya que se encuentra cerca de la casa. En el capítulo 16 del cuarto tomo, cuando la tía de Shiva, ya presa de la maldición, invita al Doctor a caminar un rato por el bosque para contarle la historia de la niña, ambos llegan hasta la desolada aldea, conocida como la del sur. La anciana la reconoce, por lo

tanto, es un sitio que fue absorbido por el país exterior cuando Shiva aún era pequeña. Una hipótesis que nace es que fuese la aldea en que vivía el Doctor cuando era humano: es el único personaje que siempre acude a dicho espacio, ya sea solo o acompañado por otros⁵⁵. Por otro lado, tenemos la aldea del este, aquella en que vivían Shiva y su tía, y que se encuentra en los límites del país interior. Será, tras el regreso de la niña, cuando este lugar acabe infectado por la maldición, lo que obliga a la protagonista a huir de nuevo al bosque junto al Doctor: «El movimiento puede ser circular, el personaje vuelve a su punto de partida. De esta forma se presenta el espacio como laberinto, como inseguridad, como encierro» (Bal, 2016: 109); es decir, esta aldea aparece para demostrar que Shiva no puede volver al país interior y que para ella todavía no existe un lugar seguro. Las aldeas del exterior solo ponen de manifiesto la imposibilidad de los humanos de habitar los espacios condenados por la maldición y, por ende, son la prueba de un país que paulatinamente se extiende sobre otro, acorralando a los humanos en un cada vez más pequeño país interior en el que, para intentar sobrevivir, matan y abandonan los cuerpos de todos aquellos sospechosos de estar malditos.



Ilustración 37. *La pequeña forastera*, tomo 2 (2017), capítulo 7, página 54: el lago donde está «madre»

adelante, en el cuarto tomo, Shiva soñará que flota, sin ahogarse, en las aguas del mismo lago al que la condujeron y arrojaron los seres del exterior, y allí ve a su tía para confirmar

Otro lugar que se presenta por primera vez en el segundo tomo —de hecho, aparece como el escenario de la portada— y al que se llega cruzando la parte más tétrica del bosque, aquella con pinos deshojados, es el lago. Este es un espacio sagrado porque en él guarece, en el fondo de un hoyo submarino adornado por árboles —sería un cementerio de seres del exterior—, la que los seres del exterior llaman «madre», o sea, uno de los dioses del mito que explica cómo surgió la maldición. El agua se convierte aquí en un espacio de transición, un elemento natural que conduce a los orígenes de la maldición y de la división de los países, que residen en la figura de «madre»; de hecho, más

⁵⁵ Por ahora, solo hay una excepción: en el primer tomo, los soldados del país interior usan la aldea para dejar unos cadáveres malditos.

que ha sido afectada por la maldición. Shiva posee alma, que es lo que buscan los seres del exterior bajo la premisa de que estas pertenecen a su madre; así, la presencia de Shiva dentro del agua, del lago de «madre», podría simbolizar una relación maternal entre ambas, mientras que la imagen de su tía transformada rechaza la que tiene con ella; aun así, el hecho de que ella nunca entra al agua y que son los seres quienes la empujan simbolizaría una resistencia por parte de la pequeña, quien se aferra al personaje de su tía como única familia.

Como vemos, el manga transcurre por ahora dentro del país exterior, ya sea en territorios que, en el momento en que la historia comienza, ya forman parte de él o en lugares que acaban perteneciendo a este. El acompañar a dos personajes que no pueden regresar al país interior da lugar a que la trama se desarrolle fuera de este. Sin embargo, aparece en los tomos la capital del país exterior: en el primero, unos soldados salen para sacar los cuerpos sin vida de los sospechosos de albergar la maldición; en el segundo, el reverendo está pidiendo en una iglesia al Dios blanco por la salvación de los humanos y, además, planea con los soldados la captura de «la pequeña forastera»; en el tercero, el rey comenta el plan del reverendo, su porqué y las intenciones de abandonar la aldea del este si esta resulta maldita; y en el quinto, un soldado le cuenta al rey las causas del plan en la aldea este y sucede finalmente la resolución del monarca de capturar a la niña. La puesta del foco en lo que acontece en el país interior sirve para ayudar a la trama a avanzar cuando ellos están implicados —el ataque a Shiva y, en la siguiente ocasión, su captura—, además de que nos permite ver su desesperación con respecto a la maldición y la fuerza que tiene la religión en la zona.

Por último, hay un espacio que se encontraría entre el país interior y el país exterior, aquel que hace de frontera: el campo, un espacio abierto, de libertad, frente a dos cerrados, uno con un bosque y otro con edificios y muros. Este nuevo se relacionaría con el cronotopo del umbral que enumera Bajtín:

Este [el cronotopo del umbral] puede ir también asociado al motivo del encuentro, pero su principal complemento es el cronotopo de la crisis y la ruptura vital. La misma palabra «umbral», ha adquirido en el lenguaje (junto con su sentido real) un sentido metafórico, y está asociada al momento de la ruptura en la vida, de la crisis, de la decisión que modifica la vida (o al de la falta de decisión, al miedo a atravesar el umbral) (1989: 399).

El campo es el terreno que tienen que atravesar para volver al país exterior después de que la aldea del este sea arrasada por la maldición, pero también el lugar por el que transitan para encontrar un nuevo refugio. No es una frontera que haya estado siempre, sino que va avanzando conforme se expande el mal: al principio, la propia frontera estaría en el propio bosque, como se deja entrever con la existencia de la otra aldea abandonada. El campo, tal y como se ha leído en Bajtín (1989), implica la ruptura: Shiva comprende que no puede estar en el país interior, a pesar de que también es peligroso para ella permanecer en el exterior. Es muy significativa la página 128 del tercer tomo, donde se ve cómo acaba el camino de tierra y la pequeña tiene que andar entre el pasto, lugar en el que finalmente se deja caer rendida; y en la viñeta de la página siguiente se nos muestra qué es lo que la hace sufrir: en el fondo, la aldea arde. Esta culpa que siente, cuando haya regresado a la casa del Doctor, la tumbará con una fiebre durante una noche entera.

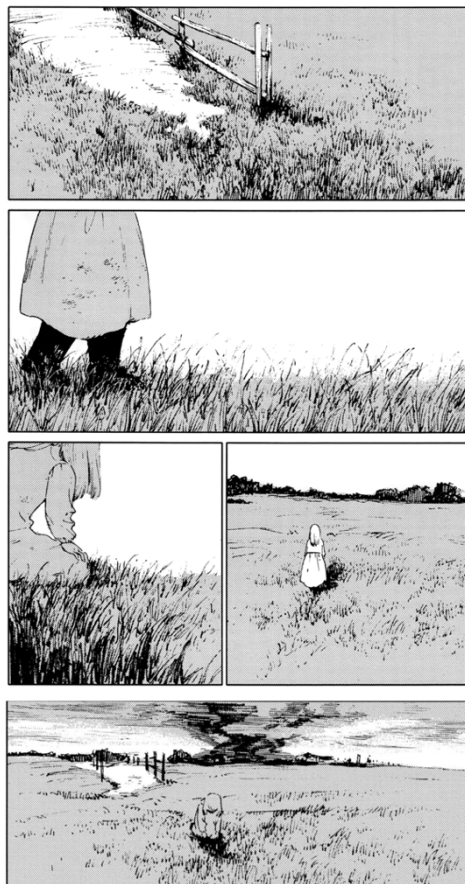


Ilustración 38. *La pequeña forastera*, tomo 3 (2018), capítulo 14, páginas 128-129: Shiva en campo abierto tras escapar de la aldea del este

Se podría asegurar que Shiva es un personaje fronterizo: es perseguida por todos por su poder para salvarlos de la maldición. No solo lo sería, sino que también el Doctor y la tía de la niña están entre los humanos y los seres del bosque, donde ninguno lo reconocen como parte de ellos. Es por ello por lo que en capítulo 14 se encuentran los tres personajes en dicho espacio donde parece detenerse el tiempo: «De hecho, el tiempo es en este cronotopo un instante que parece no tener duración, y que se sale del transcurso normal del tiempo biográfico» (Bajtín, 1989: 399). Tanto el Doctor y la tía como Shiva pertenecen a ese terreno donde no hay nada, pero en el que, a la vez, no pueden permanecer indefinidamente. No obstante, ya se sabe que la tía es un personaje que pasará solo a mencionarse durante los capítulos: al final del quinto tomo, Shiva y el Doctor, la pareja, son los únicos que se encuentran cruzando un camino por campo abierto como único modo de escapar de sus agresores.

También esta frontera entre los dos países es en la que, en muchos casos, se vincula con el terreno de lo fantástico: «(...) lo fantástico puro estaría representado por la línea media que separa lo fantástico-extraño de lo fantástico-maravilloso; esta línea corresponde a la naturaleza de lo fantástico, frontera entre dos territorios vecinos» (Todorov, 1980: 33). Es en el campo donde la niña toma conciencia de lo que ha ocurrido: la relación que tiene con la maldición, un hecho fantástico, acaba por ser aceptada ya que es parte del mundo en el que viven, y es lo que hace que decida volver al bosque, lugar de lo maravilloso.

La pequeña forastera nos sitúa en un tiempo lejano, sin mayor precisión cronológica, que posibilita el hecho de que existiesen dos países que se definían por su interioridad y exterioridad, surgidos a raíz de las confrontaciones entre dos dioses que finalmente dividieron el territorio. Aunque tampoco se den nombres de lugares que podamos identificar como reales, sí que aparecen espacios bastante comunes como el bosque, que siempre alberga lo maravilloso; la casita vieja del monstruo, el lago donde vive la deidad, las aldeas y la ciudad del país interior donde se encuentra el rey y la Iglesia, y el campo abierto, aquel que hace de frontera entre el bosque y la ciudad fortificada, entre el país exterior e interior, y que incluso refleja la propia dicotomía que hay entre personajes. A pesar de que estos sean usuales de encontrar en los cuentos de hadas, no son significativos en sí mismos para vincularlos con el género, pero sí ese espacio-tiempo mítico que nos presenta un mundo en el que la magia, o las maldiciones, sí son concebibles.

El narrador y la focalización

En los cuentos de hadas, el narrador no es un personaje que participa en la historia, no se encuentra dentro de ella, sino que el narrador tiende a ser externo. Como dice al respecto Zapata Ruiz:

El narrador de los cuentos aparece como un ser divino, omnisciente, que tiene el poder de saberlo todo. El narrador omnisciente capta todo lo que sucede, sin estar limitado por el tiempo o por el espacio, y así sumerge al oyente en el escenario de la ficción (2007: 155).

El narrador externo, que además se erige como omnisciente, conocedor de todos los entresijos de la trama, es la mejor opción para el género a fin de adentrarnos en el

mundo mágico. No es solo porque él mismo advierta con fórmulas que nos encontramos ante una ficción, sino porque, una vez dentro de ella, todo lo que cuenta es tomado como incuestionable por su posición frente a los hechos narrados: «La intención de un NE [narrador externo] puede ser también la de presenciar como verídica una historia sobre otros (...). Por otro lado, la intención puede ser la de señalar la presencia de la inventiva» (Bal, 2016: 134-135). El narrador del cuento de hadas no pretende ocultar que nos encontramos fuera de lo real, pero sí quiere que creamos en las leyes de su mundo el tiempo que estemos inmersos en él.

El caso de los cómics —manga en nuestro caso— es interesante: al ser un híbrido de texto e imagen, muchas son las ocasiones en las que el peso narrativo está en lo icónico, en los dibujos; la palabra no predomina como lo haría en la exclusividad de un libro. Entonces, ¿qué ocurre con el narrador de *La pequeña forastera*? En los cinco tomos que por el momento componen la edición española solo aparecen los diálogos o monólogos de los personajes sin haber ningún indicio textual de la presencia del narrador. Según Muro Munilla, quien usa de ejemplo el cine:

(...) la sola imagen no posee ningún elemento que permita singularizar a un narrador. El narrador de los lenguajes icónicos, o mejor, de lo icónico de un relato, se configura como un constructo teórico resultante de las interferencias sobre todo tipo de decisiones (y resultados) tomados sobre el relato, en todos sus aspectos, tanto (si tomamos al cine como referencia) en la puesta en escena (lo prefílmico), en el resultado del encuadre y en la puesta en serie, como en la adscripción genérica o adhesión a determinados principios estéticos (2004: 138).

Por lo tanto, tendríamos a un narrador que puede no hacerse presente, sino que sería la instancia que construye, es decir, la que toma las decisiones sobre cómo se da la narración, en la que estarían tanto lo icónico como la palabra. Para saber entonces si el narrador de este manga se puede corresponder con el omnisciente de los cuentos de hadas, se comentará la fuente de información, como la llama Muro Munilla (2004), o, con otro término más familiar, la focalización: «(...) la relación entre la visión y lo que se "ve", lo que se percibe» (Bal, 2016: 113).

En *La pequeña forastera*, el focalizador principal, aquel desde cuyo conocimiento se nos narran los hechos, es externo a la historia, es decir, no se trata de ningún personaje; según Bal (2016), lo denominaríamos FE. Este focalizador nos presenta la historia desde fuera, los sucesos y las acciones de los personajes, pero a veces da el testigo a personajes



Ilustración 39. *La pequeña forastera*,
tomo 1 (2017), capítulo 5, páginas
173: el Doctor ve el encuentro

para que ellos se conviertan en el foco desde el que vemos las cosas; pasaríamos a un focalizador personaje o FP. En algunos momentos solo cambian en viñetas concretas para observar momentáneamente desde sus ojos y dar una mayor carga emocional; por ejemplo, una de las más impactantes del manga se da cuando sucede el detonante de la acción: un ser del exterior «contagia» la maldición a Shiva. Aunque primero se nos muestra la situación del encuentro desde el FE, más adelante, cuando el Doctor se percata de que algo ocurre y acude hasta el cuarto de la niña, podremos contemplarlo desde el propio ojo del monstruo protagonista.

Pero el FP no solo aparece momentáneamente, sino que puede alargarse páginas cuando entramos en las cabezas de los personajes para saber lo que piensan y sienten. En el manga, los pensamientos a los que más solemos acceder son los de el Doctor con el fin de acercarnos a la relación que tiene con Shiva, quien suele ser el objeto focalizado, pero también para obtener información sobre la maldición, la cual está investigando. Uno de los momentos en que tenemos FP-Doctor es en el capítulo 2, cuando el personaje se debate entre confesarle a Shiva que fue abandonada por su tía (ilustración 40). Es curioso como este manga es bastante sobrio —da un carácter más serio, fuera de lo cómico, a la obra— en el uso de los bocadillos: todos son redondeados y, por lo tanto, indiferenciados más allá del apéndice. Los bocadillos de pensamiento suelen tener una forma específica: «El cómic (frente al cine) (...) la utiliza [su condición de instrumento indagador de la interioridad y posibilitador de ofrecer una visión del mundo desde una conciencia] con mucha frecuencia, por medio de globos de perigrama y delta característico de nebulosa y con contenido verbal o icónico indistintamente» (Muro Munilla, 2004: 214); y en este ejemplo siquiera aparece el apéndice de círculos crecientes. En estos casos no tendríamos más alternativa que deducirlo a través de la imagen o por el contexto: en un díptico nos enseña el discurrir mental, dividido para apreciar el tiempo de indecisión entre pensamientos, de un Doctor que se encuentra sentado de espaldas al lector. No le veríamos el rostro porque no le observamos desde fuera, sino que estamos con él, en el interior de su cabeza; el narrador cambia entonces a una viñeta de Shiva cuando por fin el personaje se decide a hablar.



Ilustración 40. *La pequeña forastera*, tomo 1 (2017), capítulo 2, páginas 66: pensamientos del Doctor

Con el FP-Doctor también se ha llegado a ver algún recuerdo —las analepsis siempre están diferenciadas por los márgenes de página en color negro— cuando lo menciona en los diálogos: en el capítulo 16, cuarto tomo, aparece una única viñeta de él y Shiva de su primer encuentro, escasa en detalle, para ejemplificar lo que él dice: «...estoy en deuda con ella» (Nagabe, 2018: 31); y también en el quinto tomo para ofrecernos información omitida por el narrador sobre la conversación del Doctor y la tía en la aldea del sur. Aun así, no es el único personaje desde el que podemos conocer acontecimientos pasados con respecto a Shiva o la maldición. La tía de la pequeña es otro de los personajes que se convierte en focalizador para adentrarnos en sus pensamientos: por ejemplo, nos muestran el rechazo hacia el Doctor en el capítulo 12, mientras que en el 16 da pie a una narración intradiegética donde se cuenta cómo encontró a Shiva siendo un bebé. Por otro lado, también hay un salto temporal que se da gracias a una focalización que no es desde ningún personaje, sino desde un objeto: el diario de Petrus, el cual encuentra el Doctor en la aldea del bosque. Será en el capítulo 2 cuando él, al acordarse de que lo tenía guardado, comienza a leerlo y el FE deja el lugar al FP-diario para mostrar un enfrentamiento con la gente tras ser infectada la aldea. Sus intervenciones se distinguen de las restantes por el color de los bocadillos, que se tornan negros al haberse convertido en un monstruo del país exterior.

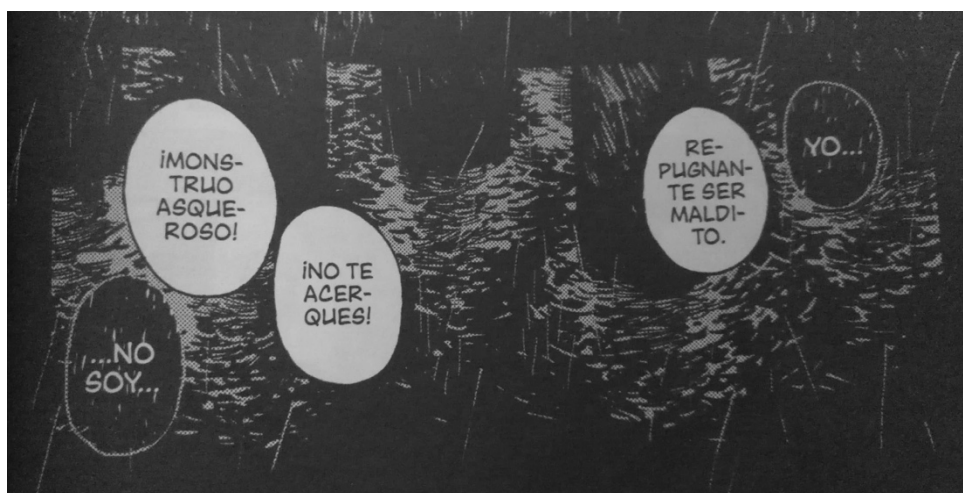


Ilustración 41. *La pequeña forastera*, tomo 1 (2017), capítulo 2, páginas 52: diario de Petrus

Aunque las tres narraciones dichas, la del hallazgo de la tía, la conversación entre ella y el Doctor, y la que se refiere al diario, aparezcan como saltos al pasado, difieren respecto a la focalización. La distinción entre ellas se da en que en la narración de la tía y el recuerdo de la charla del Doctor los hechos se presentan externamente a dicho personaje —aparece también dibujado en las viñetas— porque se narran principalmente

desde el FE, mientras que en la narración que contiene el diario de Petrus no podemos verle a él, sino a unas sombras con candiles que le increpan; es decir, sí estamos en su misma posición.

Shiva, quien es el personaje principal del manga, también es focalizador durante la historia, no solo objeto focalizado. En ella destacan en especial la inmersión en sus sueños, ya que son del único personaje que los vemos y se debe a que todos están relacionados con la maldición y los seres del exterior —quienes suelen aparecer a menudo—; una prueba más para su vinculación con la profecía. Gracias a lo onírico, como mencionamos en apartados anteriores, conocemos, por ejemplo, el rostro de la diosa negra. La información así referente a la maldición se nos da a medias y se vuelve caótica: los sueños de Shiva y lo que consigue averiguar el Doctor a través de objetos y otros personajes. Además de lo que saben estos personajes, el FE nos ofrece datos que provienen de los seres de ambos países: por un lado, a partir del monstruo que toca a Shiva sabemos por primera vez del interés de «madre» por ella, y por otro, nos acerca en más de una ocasión a los humanos para seguir sus planes, para averiguar sobre la situación en el país interior y para hablar de la revelación del dios blanco. No obstante, tampoco con ellos se consiguen desvelar las incógnitas: «Cabe la posibilidad, también, de que el focalizador falsifique una imagen dejando fuera, por ejemplo, ciertos elementos, ocultándoselos al lector (...). En ese caso los personajes también saben más que el lector» (Bal, 2016: 126), o sea, en *La pequeña forastera* habría personajes que tienen más información de la que a nosotros se nos da a conocer, como son el reverendo y el rey o los seres del bosque, o incluso los protagonistas, de quienes se nos ocultan reflexiones e incluso fragmentos de conversaciones. El narrador del manga juega con la información que cada personaje u objeto posee para provocar preguntas, todas acerca de la maldición y Shiva: «El suspense es un efecto derivado de la manipulación que el narrador efectúa en el orden y la dosificación de la información que ofrece» (Muro Munilla, 2004: 160). Como se comenta en la entrevista a *El País* (2017), este manejo del suspense es algo que pretendía Nagabe mientras elaboraba la obra:

P. ¿Cómo decide qué información es mejor explicitar al lector y cuál mejor sugerir de una manera más ambigua?

R. Sinceramente, opto por el camino medio. Si das demasiada información la historia se vuelve obsoleta, y si sugieres demasiado corres el riesgo de ser demasiado insubstancial. Encontrar el equilibrio es complicado. En el caso concreto de *La*

pequeña forastera, intento que la historia no obstaculice la atmósfera que hay entre los dos y me decanto más hacia la insinuación. (Pero es complicado) (Nagabe, 2017).

Se puede confirmar que el narrador de este manga es omnisciente: tiene todo el conocimiento acerca de la trama desde la óptica de un FE, pero no la da completa, sino que, en ocasiones, para desvelarnos algún detalle de interés, cede la focalización a un personaje o incluso a un objeto. Se correspondería con la definición que da Muro Munilla: «(...) la *omnisciencia editorial* supone la utilización de fuentes de información sin restricción alguna, con intervenciones (o "intrusiones") del narrador autorial (...) que desaparecen en la modalidad que denomina *omnisciencia neutral*» (2004: 158-159), y sería más concretamente el último, ya que el narrador no interviene con ningún juicio o comentario. Además, la historia gira en torno a la maldición y también a Shiva: se ha construido centrando el interés en la falta de información que se tiene sobre la vida de la niña y la relación que mantiene con la profecía. Es por ello por lo que este personaje es el principal, aquel que da título al manga y que incluso es el único con nombre, a pesar de que el papel de protagonista y héroe lo comparta con el Doctor. Shiva es, junto a la maldición, el motor de la trama.

La estructura narrativa

El final del apartado anterior se relaciona con la estructura del manga de Nagabe. El autor, en la entrevista que concedió a *El País*, contesta una pregunta acerca de la construcción de la historia:

P. ¿Qué le inspiró la idea de la maldición sobre la que gira la trama de *La pequeña forastera*?

R. Quería crear una situación en la que dos seres de dos pueblos distintos no pudieran entrar en contacto. Y me decanté por “la maldición” porque aportaba un clima inquietante y ambiguo (Nagabe, 2017).

El manga, por lo tanto, trata sobre la inexplicable maldición: a qué se debe en realidad y cómo se puede erradicar (sin dañar a Shiva). A partir de este elemento narrativo, la historia avanza hasta la respuesta a la incógnita y para ello comienza con el personaje que es la profética salvación, es decir, la pequeña forastera. Debido a ello es que los

focalizadores se centran en especial en ella porque es el misterio que la circunda lo que mueve la trama; se convierte así en la heroína de la historia, aunque acompañada también del Doctor, que es quien busca una cura alternativa.

Sin embargo, el género del cuento de hadas responde en su estructura a una serie de funciones que los personajes de la historia ejecutan. Para Vladimir Propp, aunque no se mencionó en el apartado teórico, la definición del cuento de hadas se da a partir de su morfología:

(...) puede llamarse cuento fantástico⁵⁶ a todo desarrollo narrativo que parta de un daño (A) o de una carencia (a) y pase por funciones intermedias para concluir en un casamiento (W) o en otras funciones utilizadas como desenlace. La función terminal puede ser la recompensa (F), el apoderamiento del objeto de las búsquedas o, en forma general, la reparación del daño (K), el auxilio y la salvación durante la persecución, etc. A este desarrollo le llamamos *secuencia* (Propp, 2001: 121).

Aunque no necesariamente tiene que encajar este esquema en los cuentos de hadas que no son de tradición oral, se observará si se cumplen al menos las primeras funciones en los cinco tomos que por ahora se conocen en habla hispana.

Tal y como apunta Propp (2001), para que haya una secuencia tiene que darse un daño o una carencia, que son los detonantes de la acción narrativa. Por el momento, en *La pequeña forastera* encontramos ambas, pero todavía no se ha concluido ya que el manga sigue en publicación. Al comienzo tenemos dos secuencias distintas, cada una con sus puntos de partida, aunque relacionados, que se desarrollarán a lo largo de los tomos que por ahora existen.

En la página con la que empieza la historia (ilustración 42) lo que encontramos es una prohibición. No hay ningún alejamiento previo, pero no es imprescindible la presencia de todas las funciones en el cuento de hadas: «(...) no todos los cuentos presentan, ni mucho menos, todas las funciones. Lo que no modifica en absoluto, por otra parte, la ley de sucesión. La ausencia de determinadas funciones no cambia la disposición de las demás» (Propp, 2001: 33). En ella se presenta a un personaje que está advirtiéndole a otro — más tarde deduciremos que son Shiva y su tía— acerca de tocar a los seres del exterior;

⁵⁶ Aunque Propp los use como sinónimos, el cuento fantástico es diferente del cuento maravilloso o cuento de hadas. Para saber más, véase Todorov, T., 1980. *Introducción a la literatura fantástica*. México: Premiá editora.

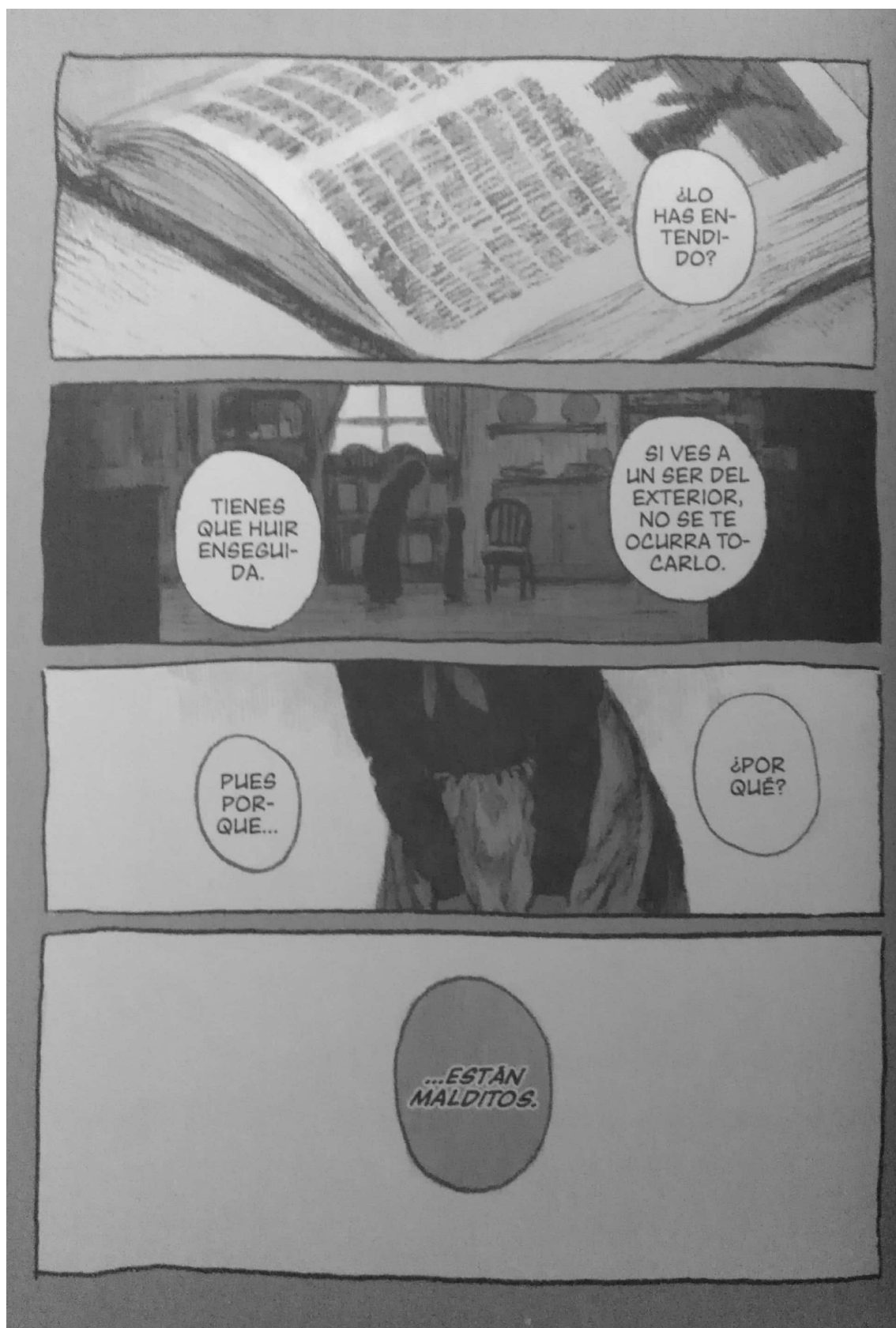


Ilustración 42. *La pequeña forastera*, tomo 1 (2017), capítulo 1, páginas 3: prohibición de la tía de Shiva

en concreto, le aconseja huir. En la viñeta final de la página, ausente de iconografía para dar predominio a las palabras de la anciana, que de hecho están resaltadas en un bocadillo coloreado, encontramos el por qué de su prohibición: si no la obedece, estará maldita. Es una página de importancia en la que no nos presentan la situación inicial de la familia de la niña, no se da a conocer a los personajes, sino que el protagonismo es para el mal que contagian los seres exteriores. Al final, será la transgresión de esta orden la que provoque el resto de los acontecimientos y que comiencen las dudas y las preguntas acerca de Shiva y la maldición.

A continuación, además de la portada del capítulo, lo que aparece es la ilustración (número 35) que en páginas anteriores de este trabajo recogimos: Shiva se ha quedado dormida en un claro del bosque y ha soñado con la advertencia de su tía. Cuando ella se



Ilustración 43. *La pequeña forastera*, tomo 1 (2017), capítulo 1, página 28: prohibición del Doctor

despierta, empieza otra secuencia donde sí hubo un alejamiento, ya que la niña ha salido de la casita sola y sin avisar. Unas páginas después, aparecerá el Doctor y regañará a la niña para prohibirle que vuelva a salir sola al bosque⁵⁷. Son dos prohibiciones distintas, pero relacionadas: la tía no quiere que un ser exterior la maldiga y el Doctor le prohíbe salir sin él también para evitar un encuentro con uno de ellos, además de con algún soldado humano. Aun así, si ella no

huye del Doctor, considerado por los humanos como un ser del exterior, está en cierta parte transgrediendo lo que su tía le ordenó; lo único que nunca se da es el contacto entre ambos porque el Doctor tampoco se lo permite, como se podrá comprobar posteriormente. La prohibición de tocar a un ser del exterior y su falta será una constante de disputa a lo largo de estos tomos porque es la advertencia más importante para cumplir, una que en más de un momento vemos que tienta a Shiva y que hace que el Doctor repita la prohibición para matizarla (capítulo 1).

⁵⁷ La ilustración 36 se corresponde con este momento del manga.

La primera vez que sale uno de los agresores se produce antes de la vuelta a la casita, cuando la pequeña convence al Doctor de pasear por la aldea del bosque. Allí se percatan de la presencia de otro ser negro, el primero que ve Shiva aparte de su compañero, y que los perseguirá a largo de los primeros cuatro capítulos. Además de este agresor del país exterior, también se presentarán a los soldados, aunque los protagonistas se encontrarán con ellos un poco más avanzado el tomo. Estos dos grupos de personajes, que comparten el rol de agresión, tienen una primera aparición para dar aviso al lector y luego aparecen para cometer la fechoría. El primer caso que ocurre es el de Shiva transgrediendo lo que le mandó el Doctor: la niña sale sin avisar para buscar a su tía y es atacada por los soldados humanos. No obstante, el intento de dañarla no es lo primero que sucede, sino que la niña les interroga sobre el paradero de la anciana: según Propp (2001), la función siguiente a la transgresión es en la que el agresor intenta obtener información de la víctima o viceversa. No recibe respuesta, sino que es increpada por los seres humanos, quienes la acusan de ser un ser del exterior y usan dicho argumento para querer acabar con su vida. Por suerte, la entrada del Doctor, quien protege a la niña, causa miedo a los soldados por el posible contacto y los hace huir. En este encuentro, incluso cuando ya había sido anunciado, se subraya con más fuerza la primera carencia de la niña, que es la de un familiar, o más bien la imposibilidad de vuelta a su vida anterior; los soldados y el resto de los humanos son sus opositores en la reunión con su tía.

En el segundo caso, que abarca el final del primer tomo y el comienzo del segundo, es el mal cometido por el ser del bosque que se encontraron en la aldea. Este suceso viene causado a raíz de la transgresión cometida respecto a la prohibición de la tía: no estar cerca de los seres del exterior, sino huir. La niña ya había incumplido tan solo estando junto al Doctor a pesar de que este tampoco le dejase entrar en contacto, pero este hecho no ha ocurrido por haber escapado de la casita o haber tocado a un ser del exterior, como le advirtió el otro protagonista, sino por no escapar, por mantenerse cerca del peligro. Se vuelven a dar las mismas funciones que antes, aunque invertidas: esta vez es el monstruo quien le pregunta a la niña, pero ella es incapaz de responder, y luego comete la fechoría. En esta ocasión, el ser del exterior toca a la niña antes de que el Doctor pueda interponerse. Finalmente, evita que el monstruo la rapté: él le hiere con un hacha y huye de la casa hacia el bosque, aunque se queda en las inmediaciones. Lo esperable por ambos personajes es que la pequeña hubiese sufrido un daño, es decir, la maldición y la consecuente transformación, pero resulta ser falso: no presenta los síntomas físicos que el Doctor ha experimentado. En principio, la niña no parece haber contraído la maldición a pesar de

haber entrado en contacto con el ser del exterior y queda en duda al principio si en realidad ha sido infectada o no.

En el tomo 2, tenemos las primeras acciones de los héroes. La primera la lleva a cabo el Doctor como héroe-buscador: quiere encontrar la salvación para curar el daño (maldición) de Shiva. Para ello, la pareja protagonista se va de la casa del bosque para hablar con el ser negro. Parten a la aventura, aunque no sea un gran viaje porque se encuentra dentro del propio bosque: el monstruo los conducirá hasta el lago, donde el Doctor se sumerge con otros de ellos y visita a la diosa negra en el fondo. No hay ningún combate físico, sino que discuten en torno al origen de la maldición para, al final, el Doctor regresar sin haber obtenido nada en claro. No puede restablecer el daño causado, pero, como ya se había comentado, el daño en realidad no existe y no lo sabrá hasta más adelantada la historia. Aquí acabaría la primera secuencia: la transgresión de las palabras de la tía ha llevado a un supuesto contagio de la maldición y el Doctor se postula como héroe que sale a buscar la cura sin éxito y regresa.

La otra secuencia, donde desobedece la prohibición del Doctor sobre salir sola, que confirma la carencia de recuperar su vida, sí continúa más allá. Cuando salen el Doctor y Shiva a recoger agua al río de la aldea, la niña vuelve a separarse de él y corre sola por el bosque al escuchar unas voces. Entonces, halla a su tía, pero en el mismo momento ambas son llevadas por los soldados de vuelta al país interior. En definitiva, raptan a la niña y el Doctor es incapaz de evitarlo. En esta secuencia, aunque vemos en una ocasión la decisión de él sobre buscarla, en realidad es a la pequeña a quien se sigue: ella es la heroína, una víctima. Las funciones serían así la partida del héroe, en esta ocasión en forma de raptó, su desplazamiento entre dos reinos dentro del carruaje-celda y la carencia desaparecida porque vuelve a vivir en la aldea del este con su tía, pero por desgracia la maldición se extiende y la mañana en que se levanta Shiva —solo un día permanece en esa vida que buscaba— la maldición y el caos reinan la aldea. La niña regresa así de nuevo a la casita al final del tercer tomo, pero no empezará otra nueva secuencia hasta un libro recopilatorio después: la tía de Shiva «muere». Mientras tanto, hasta ese momento en el tomo cuarto, se contemplará la situación en que vive el trío con los celos que poco a poco superará la tía de Shiva respecto al Doctor.

En el quinto y por ahora último tomo publicado en España, tenemos la confirmación de la nueva carencia y, por ende, nueva secuencia. A causa de la maldición, relacionada con la primera prohibición de la tía de Shiva cuando comenzó la obra. Por culpa de la falta cometida por la niña, el final de su familiar adoptivo ha sido el ser infectada y

luego transformarse en un árbol sin hojas, cuya simbología de la eternidad ya se explicó en apartados anteriores. En esta, los agresores son los seres del bosque que, a pesar de no tener que ver con su metamorfosis final, fueron los que atacaron y contagiaron la aldea del este, y porque están relacionados directamente con la maldición, verdadera culpable. Es por esto por lo que el Doctor, retomando su papel de héroe-buscador, acepta la oferta de acudir hasta el lago para hablar con el monstruo de nuevo; entretanto, Shiva permanecerá enfadada con él, encerrada en el cuarto, tras una discusión. Sus funciones como héroe, por lo tanto, vuelven a repetirse como en el tomo segundo, aunque con al-



Ilustración 44. *La pequeña forastera*, tomo 5 (2018), capítulo 21, páginas 14: carencia de Shiva, «muere» su tía

gunas añadidas: parte de la casita, esta vez solo y sin necesidad de ser conducido; una vez ha llegado, aparecen allí dos soldados afectados por la maldición que combaten contra ellos y el Doctor queda marcado —pierde uno de sus cuernos— y finalmente, gracias a un nuevo ser negro, consigue salir victorioso. A continuación, regresa a la casita e intenta a hablar con Shiva. Al acabar el tomo, ambos están de camino a un nuevo hogar: han huido debido a que están siendo perseguidos. Con este, la secuencia no ha acabado, sino que se ha quedado en la función de la persecución, ya que los soldados les pillan los talones —buscan a Shiva para la profecía—, y es probable que en la siguiente den con el socorro que cabría esperar.

Las funciones que enumera Propp (2001), a pesar de no incluirse todas, se cumplen en el orden en que el autor las ha comprobado con cuentos de hadas de tradición oral. *La pequeña forastera* tendría la morfología esperada del cuento maravilloso. El manga, por el momento, consta de tres secuencias: una donde Shiva, con el rol de héroe-víctima, desobedece al Doctor y es raptada en un segundo encuentro con los soldados por la profecía; y dos que están relacionadas porque parten de la misma prohibición puesta por la tía de Shiva y debido a que el Doctor toma el papel de héroe-buscador; y solo la última secuencia continúa, ya que la pareja ha huido a causa de una persecución. No obstante, se puede encontrar que el manga no se compone exclusivamente de las funciones de los personajes, es decir, no hay acción constantemente, sino que se intercalan algunos

episodios donde se muestra la situación de los personajes y que a la vez sirve para jugar con el suspense ya sea dando información a través de diálogos, pensamientos o sueños, o



Ilustración 45. *La pequeña forastera*, tomo 5 (2018), capítulo 25, página 174: huida del bosque

divagando con la que ellos poseen. Además, son destacables los saltos temporales que se producen frente a la linealidad del cuento de hadas. Si seguimos a Bal (2016), la mayoría de analepsis serían externas al presente narrativo, como la viñeta del encuentro entre el Doctor y Shiva la primera vez (tomo 4, página 31), o la historia de cómo la tía recogió a Shiva (tomo 4, páginas 10-21), pero también hay un caso de retrospección mixta donde vemos la conversación entre la tía y el Doctor, como se retrocede al instante en que ella tuvo que abandonar a la niña, y luego regresa a los dos personajes (tomo 5, páginas 43-50).

A causa de la alternancia entre capítulos con acción y sin ella, la narración de *La pequeña forastera* se equilibra en un ritmo de lectura que al comienzo parece ser mucho más tranquilo y después pasa a la tensión y a la necesidad de escape. Curiosamente es la huida la única opción que la tía de Shiva le recomendaba a la niña para que viviese sin peligro; y al final se convierte en la alternativa por el momento posible para unos personajes que no encuentran su sitio en el mundo.

Conclusión

En la primera parte se ha hecho una aproximación teórica tanto al medio manga como al cuento de hadas como género para tener una noción acerca de la obra que se ha analizado: *La pequeña forastera*. Indiscutiblemente, se trata de un manga más por el formato de publicación que ha tenido la historia —en la revista *Comic Garden* y sus recopilaciones en *tankōbon*— que por los aspectos de estilo, aunque sí está en la línea de su narrativa gráfica en la continuidad conseguida entre las viñetas siguiendo un modelo cinematográfico. Si damos un ejemplo de esto, que no sería el único, tenemos que se produce una clara dilatación temporal y en la acción en el capítulo 4, cuando el Doctor protege a Shiva del aluvión de flechas de los soldados y que luego culmina con la única ilustración a doble página que por ahora existe en todos los tomos.

El asunto en concreto que se ha pretendido estudiar en este trabajo es cuánto se atiene el manga a lo que estudiosos consideran como cuento de hadas. Lo primero que se podría pensar es en la diferencia de códigos: estos se construyen a través del lenguaje, aunque la acompañen ilustraciones, pero en este caso la historia de Shiva y el Doctor es una narración tanto en texto como en imagen. Lo pictórico en este medio llega a importar mucho más que la palabra, que pasa a ser un apoyo a través de los diálogos de los personajes o monólogos. El narrador así se convierte en una instancia teórica que solo está presente en su decisión sobre qué contar a los lectores, si nos ceñimos a que en *La pequeña forastera* no tiene intervenciones escritas. Ello no anula aun así la posibilidad de que un manga pueda inscribirse dentro de los cuentos de hadas: su gran variedad es conocida y la fantasía, ya fuese principal o secundaria, es usual en la narrativa gráfica japonesa. La narración está a pesar de que se haga a través de un dibujo; la intención de contar sigue presente y es lo que hace que el cuento de hadas también pueda surgir independientemente del predominio o no del lenguaje.

Una definición, a partir de unas características que se han visto a lo largo de la investigación, para el cuento de hadas sería que se trata de un género narrativo que, aunque pueda reflejar la realidad más cotidiana, se sitúa en un mundo maravilloso, gobernado por sus propias leyes y con un espacio y tiempo irreales, míticos se podría decir; para contar una historia creíble sobre unos personajes. Dentro de esta, por lo que se ha podido comprobar a lo largo del análisis, encajaría la obra del *mangaka* Nagabe, aunque hay aspectos que varían y la delatan como una creación original del autor y perteneciente a la

época actual. Uno de ellos, aunque las funciones de enumera Propp en *La morfología del cuento* (2001) se hallen en él, es la falta de linealidad cronológica en la trama, la cual da saltos en el tiempo para jugar con el suspense, con la ayuda de las distintas focalizaciones, y así mantener a los lectores en un estado de incertidumbre y curiosidad respecto a los misterios de Shiva, la maldición y la profecía que las relaciona. Revela, por lo tanto, que la narración es más compleja estructuralmente de lo que cabría pensar en su configuración temporal, no solo por las secuencias de acción de los personajes que se presenten y la disposición que ellas tengan. Otro detalle muy importante es el rol del Doctor, quien no representa a un agresor a pesar de ser un monstruo, sino que su papel es el del héroe-buscador; en cambio, son los humanos quienes muestran su lado más oscuro en su comportamiento y se erigen como capaces de matar a una niña por un bien común del que no pueden estar seguros y sin hallar antes otra alternativa. La visión, por ende, que expone sobre los seres humanos no es solidaria ni bien intencionada, sino que bascula hacia el egoísmo, la cual contrasta con la forma de ser de la pequeña forastera, quien siempre se preocupa por los demás. Las apariencias, en definitiva, engañan, y el que es un monstruo puede que no actúe como tal y viceversa. El componente crítico está así en el manga a través de sus personajes, pero por desgracia aún se desconoce el final para saber si la historia en sí da una resolución esperanzadora a los conflictos o si, por otro lado, prefiere que cuestionemos el mundo en que vivimos gracias a una narración sobre lo que ocurre en otro mundo que no es tan diferente al nuestro.

La pequeña forastera sería entonces un cuento de hadas, aunque más acorde a nuestro tiempo como producto que ha nacido en él: respondería a nuestras dudas y problemáticas, y no parece pretender darnos una solución fácil. La madurez que puede extraerse de este manga es mayor que la de otras publicaciones dentro del mismo género que sí están mucho más enfocadas a la demografía infantil. A pesar de calificarse como un *shōnen*, se muestra como una lectura capaz de cautivar también a adultos con su narrativa en apariencia tranquila y con una acción no tan frecuente; tal cual, el cuento de hadas es un género que no siempre estuvo destinado a la infancia, sino que de él aprendían las personas de todas las edades.

Aunque todavía esté en serialización abierta y, si atendemos al número de funciones que por ahora han aparecido en la historia, posiblemente se encuentre en la mitad de su desarrollo, *La pequeña forastera* de Nagabe ya demuestra una valía no solo pictórica, en su estilo de dibujo, como muchos críticos y periodistas han apreciado en una primera mirada, sino además en su componente más narrativo, el cual ha pasado desapercibido.

Los mangas o los cómics en general pueden contar historias complejas y con interés literario; está más que justificado el motivo por el cual fue el primer manga del autor con trayectoria internacional. Por ahora, solo queda esperar en qué acaba la huida de los protagonistas, el viaje improvisado que ocasionó un mal que intriga y a la vez embellece una relación no tan imposible entre dos seres, una niña especial y un monstruo humano, que se complementan en su soledad.

Apéndice de ilustraciones

Ilustración 1. Escena del <i>Genji Monogatari Emaki</i>	7
Ilustración 2. Primer rollo del <i>Chōjū-jinbutsu-giga</i>	8
Ilustración 3. <i>Edo umare uwaki no kabayaki</i> (1785) de Santo Kyoden	9
Ilustración 4. Número de la revista <i>Japan Punch</i> de C. Wirgman.....	10
Ilustración 5. <i>Tonda Haneko</i> (1928) de Rakuten Kitazawa.....	11
Ilustración 6. Artista de <i>kamishibai</i> contando una historia sobre <i>Ōgon Batto</i>	13
Ilustración 7. <i>La nueva isla del tesoro</i> (1947) de Osamu Tezuka.....	14
Ilustración 8. <i>Nejishiki</i> (1968) de Yoshiharu Tsuge.....	15
Ilustración 9. Primer número de <i>Weekly Shōnen Jump</i> (1968).....	16
Ilustración 10. <i>Dragon Ball</i> (1983-1995) de Akira Toriyama.....	17
Ilustración 11. Póster de la película <i>Akira</i> (1988).....	18
Ilustración 12. Primer álbum del anime <i>Candy Candy</i> (1975-1979)	19
Ilustración 13. <i>Full Metal Alchemist</i> (2001-2010) de Hiromu Arakawa.....	21
Ilustración 14. <i>¡Yotsuba!</i> (2003) de Kiyohiko Azuma	22
Ilustración 15. Fotograma de la intro de <i>Astroboy</i> (1963-1966).....	24
Ilustración 16. Fotograma de <i>Doraemon</i> (1973).....	24
Ilustración 17. Fotograma del primer episodio de <i>One Piece</i> (1999)	25
Ilustración 18. Fotograma del primer arco argumental de <i>Sword Art Online</i> (2012) ...	26
Ilustración 19. <i>La rosa de Versailles</i> (<i>Versailles no bara</i> , 1972-1973) de Riyoko Ikeda	27
Ilustración 20. <i>20th Century Boys</i> (1999-2006) de Naoki Urasawa	29
Ilustración 21. <i>Kuroshitsuji</i> (2006) de Yana Toboso	31
Ilustración 22. Primer tomo de <i>La pequeña forastera</i> (2017)	33
Ilustración 23. Representación de Nagabe usada por la editorial Mag Garden.....	35
Ilustración 24. Portada de <i>El jefe es una onee</i> (2018)	36

Ilustración 25. <i>Kanwa Mahō Tsukai no Yome</i> , por Nagabe (cap. 1, pág. 1)	37
Ilustración 26. <i>The summer book</i> (1972) de Tove Jansson.....	37
Ilustración 27. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 2 (2017), capítulo 6, página 19: el Doctor corta la cabeza al ser del bosque.....	49
Ilustración 28. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 2 (2017), capítulo 9, página 136: Shiva...	52
Ilustración 29. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 3 (2018), capítulo 13, página 99: «madre»	54
Ilustración 30. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 1 (2017), capítulo 4, página 128: el Doctor	55
Ilustración 31. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 3 (2018), capítulo 13, página 102: la transformación de la tía de Shiva.....	57
Ilustración 32. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 3 (2018), capítulo 14, página 137: Shiva, el Doctor y la tía de Shiva en el campo (frontera).....	58
Ilustración 33. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 3 (2018), capítulo 14, página 138: Shiva, el Doctor y la tía de Shiva en el campo (frontera).....	59
Ilustración 34. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 5 (2018), capítulo 25, página 150: cuánto tiempo llevan juntos Shiva y el Doctor.....	62
Ilustración 35. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 1 (2017), capítulo 1, página 6: Shiva duerme en el claro del bosque.....	63
Ilustración 36. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 1 (2017), capítulo 1, página 11: el Doctor encuentra a Shiva y la reprende por transgredir la prohibición de salir sola al bosque..	64
Ilustración 37. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 2 (2017), capítulo 7, página 54: el lago donde está «madre»	66
Ilustración 38. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 3 (2018), capítulo 14, páginas 128-129: Shiva en campo abierto tras escapar de la aldea del este	68
Ilustración 39. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 1 (2017), capítulo 5, páginas 173: el Doctor ve el encuentro.....	71
Ilustración 40. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 1 (2017), capítulo 2, páginas 66: pensamientos del Doctor	72

Ilustración 41. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 1 (2017), capítulo 2, páginas 52: diario de Petrus.....	73
Ilustración 42. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 1 (2017), capítulo 1, páginas 3: prohibición de la tía de Shiva.....	77
Ilustración 43. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 1 (2017), capítulo 1, página 28: prohibición del Doctor	78
Ilustración 44. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 5 (2018), capítulo 21, páginas 14: carencia de Shiva, «muere» su tía	81
Ilustración 45. <i>La pequeña forastera</i> , tomo 5 (2018), capítulo 25, página 174: huida del bosque	82

Bibliografía

- Bajtín, M., 1989. *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- Bal, M., 2016. *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*. 10ª edición ed. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Bernabé, M., 2014. El nacimiento de una industria. En: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Girona: Panini, pp. 17-28.
- Berndt, J., 1996. *El fenómeno manga*. Barcelona: Martínez Roca.
- de Haro, A., 2018. *Brujas, ogros y bestias. Los monstruos en los cuentos*. Sevilla, Caja de letras.
- Drazen, P., 2011. Reading Right to Left: The Surprisingly Broad Appeal of Manga and Anime; or, "Wait a Minute". En: T. Perper & M. Cornog, edits. *Mangatopia: essays on manga and anime in the modern world*. Santa Barbara, California: ABC-CLIO, pp. 135-147.
- ECC Ediciones, 2018. *ECC Cómics*. [En línea] Available at: <https://www.ecccomics.com/contenidos/nagabe-invitado-de-ecc-ediciones-al-xxiv-salon-del-11598.aspx> [Último acceso: 1 Octubre 2018].
- Eliade, M., 1991. *Mito y realidad*. Barcelona: Editorial Labor.
- Estrada Rangil, O., 2014. De revolución en revolución. En: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Girona: Panini, pp. 29-40.
- Estrada Rangil, O., 2014. Fantasía (otros mundos, dentro y fuera del nuestro). En: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Girona: Panini, pp. 77-78.
- Estrada Rangil, O., 2014. Seinen: para jóvenes adultos. En: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Girona: Panini, pp. 107-108.
- Furby, J. & Hines, C., 2012. *Fantasy*. Nueva York: Routledge.
- Gálvez, P., 2014. La revolución en el manga se llama gekiga. En: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Girona: Panini, pp. 104-106.

García, A., 2017. *Zona negativa*. [En línea] Available at: <https://www.zonanegativa.com/la-pequena-forastera-siul-run/> [Último acceso: 20 Agosto 2018].

Giorgi, G., 2009. Política del monstruo. *Revista Iberoamericana*, LXXV(227), pp. 323-329.

González Jiménez-Peña, A., 2017. La muerte como desaparecer del yo en la obra de Chantal Maillard. *Claridades. Revista de filosofía*, Issue 9, pp. 159-178.

Guiral, Antoni, 2014. *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Girona: Panini.

Horno López, A., 2012. Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. *Con A de animación*, Issue 2, pp. 106-118.

Jackson, P., 2011. Heirs and Graces—*Moribito: Guardian of the spirit* in the Realm of Japanese Fantasy. En: T. Perper & M. Cornog, edits. *Mangatopia: essays on manga and anime in the modern world*. Santa Barbara, California: ABC-CLIO, pp. 53-67.

Jiménez, D., 2014. De la pantalla al papel: anime-comic. En: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Girona: Panini, p. 141.

Matute, A. M., 1998. *En el bosque*, Madrid: Real Academia Española.

Meca, A. M., 2014. El lenguaje del manga. En: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Girona: Panini, pp. 191-196.

Meca, A. M., 2014. Shōnen: el género dominante. En: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Girona: Panini, pp. 63-70.

Montero Plata, L., 2014. Caminos de ida y vuelta: la relación del manga y el anime en Japón. En: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Girona: Panini, pp. 144-151.

Muro Munilla, J. M. Á., 2004. *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*. Logroño: Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones.

Nagabe, 2017. "Es más fácil meterse en la piel de un monstruo que en la de un humano". Nagabe, autor de manga, reinventa en los cuatro volúmenes de 'La pequeña forastera' la narración extraña y la Alicia de Carroll. [Entrevista] (22 Noviembre 2017).

Nagabe, 2018. Nagabe: "El animal más difícil de dibujar es el pájaro" [Entrevista] (4 Noviembre 2018).

Nekojitablog, 2018. JAPÓN ESTÁ SATURADO DE MANGA: Origen y Motivos. [En línea] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=QFej5kxW7ik> [Último acceso: 7 agosto 2018].

Pelleteri, M., 2011. Cultural Politics of J-Culture and "Soft Power": Tentative Remarks from a European Perspective. En: T. Perper & M. Cornog, edits. *Mangatopia: essays on manga and anime in the modern world*. Santa Barbara, California: ABC-CLIO, pp. 209-236.

Perper, Timothy; Cornog, Martha, 2011. *Mangatopia: essays on manga and anime in the modern world*. Santa Barbara, California: ABC-CLIO.

Petersen, R. S., 2011. *Comics, Manga, and Graphic Novels. A history of graphic narratives*. Santa Barbara, California: ABC-CLIO.

Pintor Iranzo, I., 2017. *Figuras del cómic: forma, tiempo y narración secuencial*. Bellaterra; Castelló de la Plana; Barcelona; València: Universitat Autònoma de Barcelona; Publicacions de la Universitat de Jaume I; Universitat Pompeu Fabra; Universitat de València.

Propp, V., 1972. *Las transformaciones del cuento maravilloso*. Buenos Aires: Rodolfo Alonso Editor.

Propp, V., 2001. *La morfología del cuento*. 3ª edición ed. Madrid: Ediciones Akal.

Puig, G., 2014. La madurez del manga. En: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Girona: Panini, pp. 41-54.

Ramen Para Dos, 2018. *Master Class de Nagabe, autor de La pequeña forastera en el XXIV Salón Manga de Barcelona*. [En línea] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=x7ANf7wUYKg&t=219s> [Último acceso: 5 Noviembre 2018].

Ramen Para Dos, 2018. *Ramen Para Dos*. [En línea] Available at: <http://ramenparados.com/ecc-ediciones-negocia-un-tomo-de-historias-cortas-de-nagabe/> [Último acceso: 5 Noviembre 2018].

Roas, D., 2011. *Tras los límites de lo real: una definición de lo fantástico*. Madrid: Páginas de espuma.

Santiago, J. A., 2014. Importación y primeros creadores autóctonos. En: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Girona: Panini, pp. 11-16.

Santiago, J. A., 2014. Los orígenes. En: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Girona: Panini, pp. 9-10.

Schodt, F. L., 1996. *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*. Berkeley, California: Stone Bridge Press.

Scott Card, O., 2013. *Cómo escribir ciencia-ficción y fantasía*. Madrid: Alamut.

Terán, J., 2014. El manga del nuevo siglo. En: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan*. Girona: Panini, pp. 55-61.

Todorov, T., 1980. *Introducción a la literatura fantástica*. México: Premiá editora.

Tolkien, J. R. R., 1947. *On Fairy-Stories*. [Online] Available at: macartneyenglish.pbworks.com [Accessed Agosto 2018].

Zapata Ruiz, T., 2007. *El cuento de hadas, el cuento maravilloso o el cuento de encantamiento*. Cuencia: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Zipes, J., 2014. *El irresistible cuento de hadas: historia cultural y social de un género*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica Argentina.